PŁYTA DVD ROM

GRY • MUZYKA • FILM

DVD EDYCJA

Gry Komputerowe

styczeń / luty 2001 • cena 24.90 zł • index 357863 • issn 1640-3126

1-2/01

RECENZJA!

COLIN McRAE RALLY 2

Po miesiącach oczekiwań w końcu zasiedliśmy za jego kierownicą!

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

Nowe spojrzenie mistrzów gatunku na przygodówki.

AMERICAN McGEE'S ALICE

Kiedy bajka zamienia się w koszmar. Tylko dla dorosłych!

ZRECENZOWANE!

NO ONE LIVES FOREVER

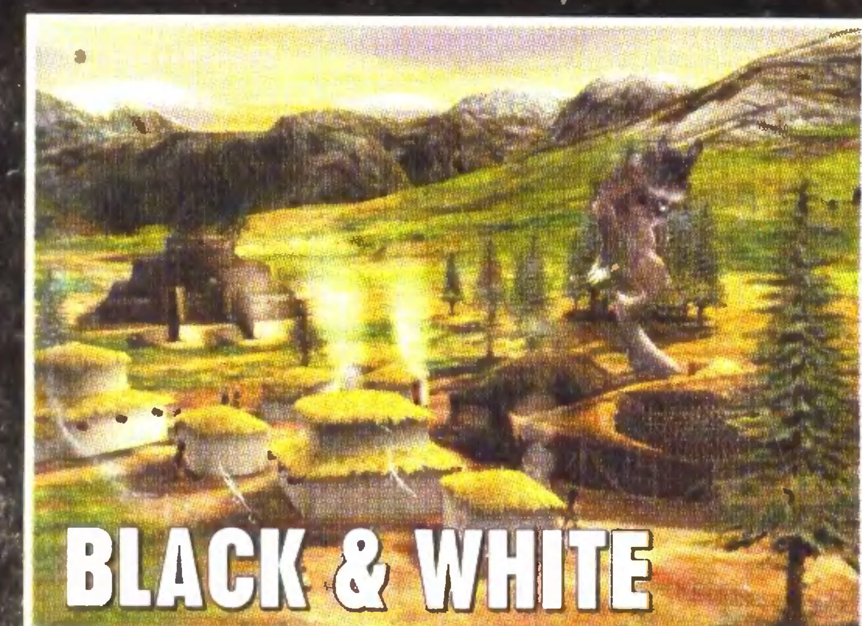
HITMAN: CODENAME 47

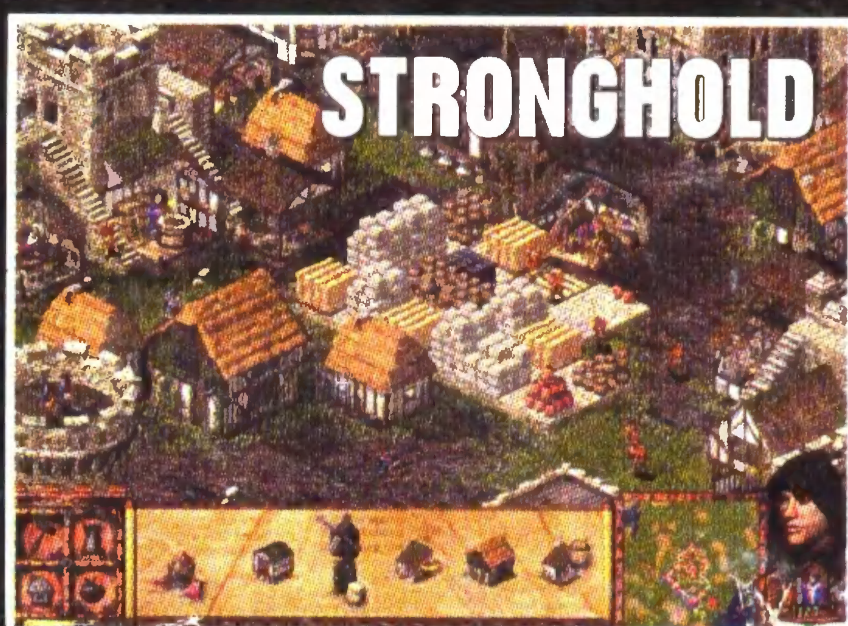
TOMB RAIDER CHRONICLES

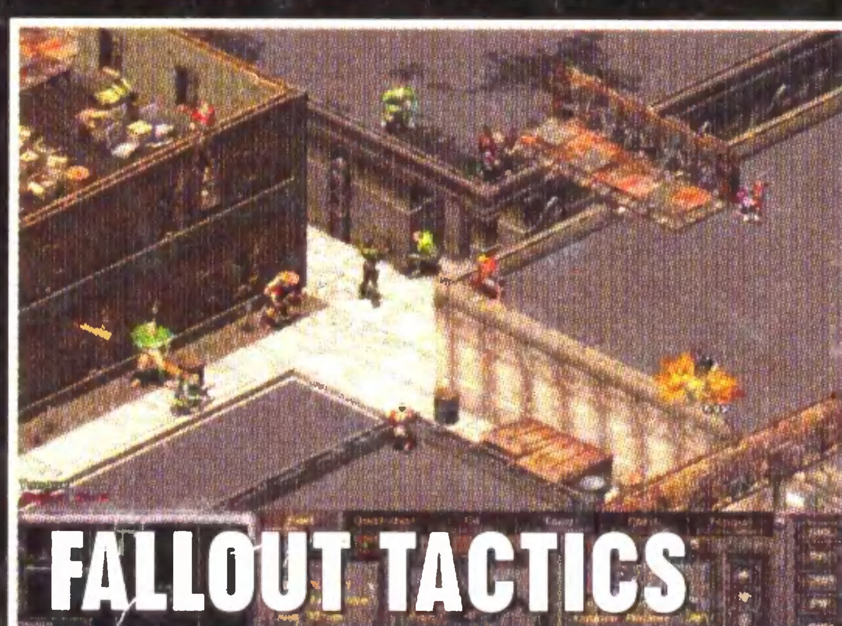
DELTA FORCE: LAND WARRIOR

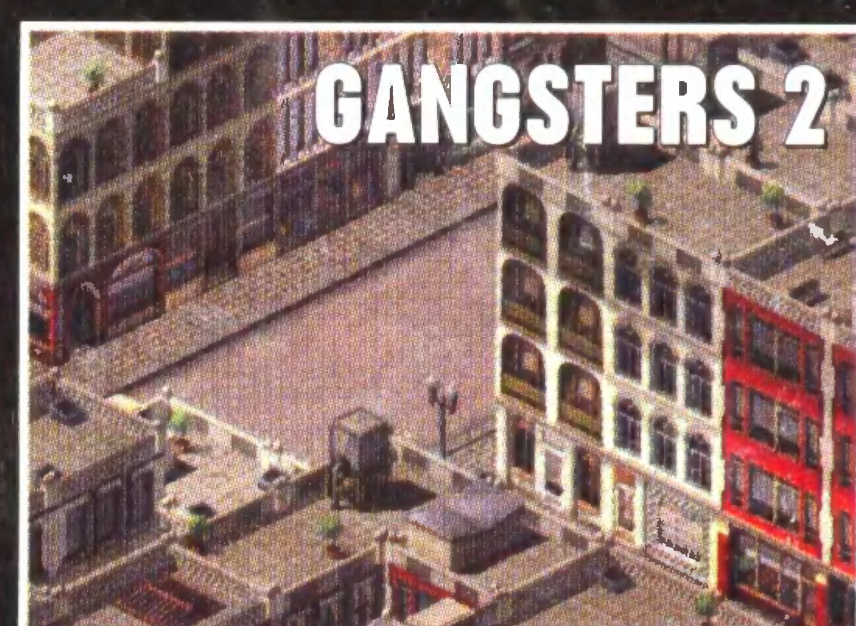


ZAPOWIEDZI


BLACK & WHITE


STRONGHOLD


FALLOUT TACTICS


GANGSTERS 2

OD REDAKCJI...

PŁYTA DVD GRY • MUZYKA • FILM DVD EDYCJA
Gry Komputerowe 1-2/01
RECENZJA! COLIN McRAE RALLY 2
Po miesiącach oczekiwań w końcu zasiedliśmy za jego kierownicą!
ESCAPE FROM MONKEY ISLAND
Nowe spojrzenie mistrzów gatunku na przygodówki.
AMERICAN McGEE'S ALICE
Kiedy bajka zamienia się w koszmar. Tylko dla dorosłych!
ZAPOWIEDZI

Wszystkiego najlepszego!
Tradycyjnie już numer styczniowy ukazuje się w okresie przedświątecznej gorączki, a więc składanie życzeń jest jak najbardziej na czasie.
Dlatego więc Drodzy Czytelnicy cała redakcja składa najserdeczniejsze życzenia Wesołych, Radosnych Świąt i wszystkiego co najlepsze w Nowym Roku, a tym samym, Nowym Tysiącleciu. Mamy nadzieję, że Mikołaj obdarzy Was najwspanialszymi grami, jakie kiedykolwiek się ukazały. A jeśli chcecie dopomóc ślepemu trafowi, wystarczy, że znajomemu Mikołajowi wręczycie ten numer "Gier Komputerowych". Znajdzie tam praktyczny przewodnik, co kupić żeby wszyscy byli zadowoleni. Natomiast tym wszystkim szczęściarzom, którzy wzbogacą się w tym czasie o czytnik DVD, gorąco polecamy przygotowaną specjalnie z myślą o Was, Edycję DVD "Gier Komputerowych". Ukaże się ona z lekkim opóźnieniem w stosunku do wydań zwykłych i Edycji CD, ale naprawdę warto trochę poczekać. Krążek aż pęka od nadmiaru atrakcyjnych materiałów, które wykraczają poza ramy klasycznych gier komputerowych. I tak - miłośnicy muzyki otrzymają pełną wersję programu "New Beat 2000" wraz z bogatą biblioteką sampli. Dzięki niemu w prosty sposób można będzie skomponować własne utwory - zabawa murowana! Ponadto na krążku DVD usłyszycie i zobaczycie nowe, dobrze zapowiadające się kapele. Miłośnicy filmu też powinni być usatysfakcjonowani, gdyż zestaw trailerów od Warner Bros. Poland jest naprawdę imponujący. Całej zawartości krążka nie będziemy tu wymieniali, gdyż wystarczy zajrzeć na stronę dwunastą, by przekonać się, co też jeszcze zmieściło się na naszym DVD. Gorąco polecamy!
Po tym optymistycznym wstępie, wiaderko zimnej wody na rozpalone głowy od tych, którzy w św. Mikołaja nie wierzą. Otóż przyszło nam przekazać przykrą informację. Z przyczyn zupełnie od nas niezależnych, cena naszej gazety od następnego numeru niestety wzrośnie. Nie tylko naszej zresztą, gdyż jest to decyzja odgórna (czytaj rządowa), wprowadzająca na czasopisma podatek VAT. Postanowiono, chociaż częściowo, załatać wciąż dziurawy budżet państwa, wyciągając od Was, Drodzy Czytelnicy, trochę więcej kasy niż dotychczas. Jest to niezwykle smutna decyzja dla całego rynku prasy. Pozostaje nam wierzyć, że mimo tych niezbędnych korekt cenowych Czytelnicy nas nie opuszczą i nadal będziemy mogli spotykać się w kolejnych numerach "Gier Komputerowych" tak jak to było dotychczas.
Mimo wszystko, jeszcze raz, SZCZĘŚLIWEGO NOWEGO ROKU!

Redakcja

ZAPOWIEDZI



Black & White

PORADY



STAŁE DZIAŁY



Fallout Tactics

CZYM ZASKOCZYLIŚMY WAS W STYCZNIU...



Alice



Colin McRae 2.0



Gunman



Tomb Raider 5

Gry Komputerowe

ISSN 1230-9044
INDEX 324329
NUMER 1/2001 (78)
rok dziewiąty

WYDAWCA
CGS Computer Studio
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel. (0-22) 815-42-20 (9-17)
fax (0-22) 812-68-29
e-mail: gk@cgs.com.pl
http://www.grykomputerowe.pl

REDAKCJA
Marek Suchocki (red. nacz.)
Michał Bakuliński (red. prowadzący)
mbakulinski@cgs.com.pl
Krzysztof Kiełmiński (CD Manager)
kkielminski@cgs.com.pl

WSPÓŁPRACA
Jacek Pietruszczak (Baron Jack)
Maciej Waszkiewicz
Tomasz Lustyk (Lusiek)
Marcin Regiński

DZIAŁ REKLAMY
Przemysław Gorący
pgoracy@cgs.com.pl

KOREKTA
Katarzyna Kulesza
Magdalena Żuradzka

ŁAMANIE
Rafał Kresiński
Mariusz Szarek

DRUK
Elanders, ul. Szpitalna 6 p. 8
00-031 Warszawa

KOLPORTAŻ OGÓLNOPOLSKI
RUCH S.A. O.K.D.P.

PRENUMERATA
Reklamacje i zapytania przyjmowane są: wtorek i czwartek w godz. 11-16 pod tel. (0-22) 815-42-20 lub: reklamacje@cgs.com.pl

Reklamy przyjmowane są w redakcji. Za treść ogłoszeń redakcja nie odpowiada. Redakcja zastrzega sobie prawo skracania i adiustacji materiałów. Nie zamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Wszystkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone.

CGS COMPUTER STUDIO
jest wydawcą tytułów:
COMPUTER ARTS
PLAYSTATION MAGAZYN
AMIGA COMPUTER STUDIO
PSX FAN, PC SOLUTION

Prenumerata krajowa (I kwartał 2001) dotyczy tylko edycji bez CD
Należność (3 x 5.50 zł) należy wpłacać do oddziałów „Ruch" właściwych dla miejsca zamieszkania prenumeratora.
Termin przyjmowania prenumeraty mija z dniem 20 grudnia 2000 r.

Strzeż się!

NADCIĄGA MROCZNE PLEMIĘ...



Kiedy opanowałeś do perfekcji sztukę walki... Bogowie zmienili zasady.



W sprzedaży już w styczniu w rewelacyjnej niskiej cenie 99 złotych!

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com



TM

valhalla POLECA!
www.valhalla.com.pl

2CD







Najnowszych informacji szukaj w internecie:
http://settlers.cdprojekt.com

www.bluebyte.com

NA CD



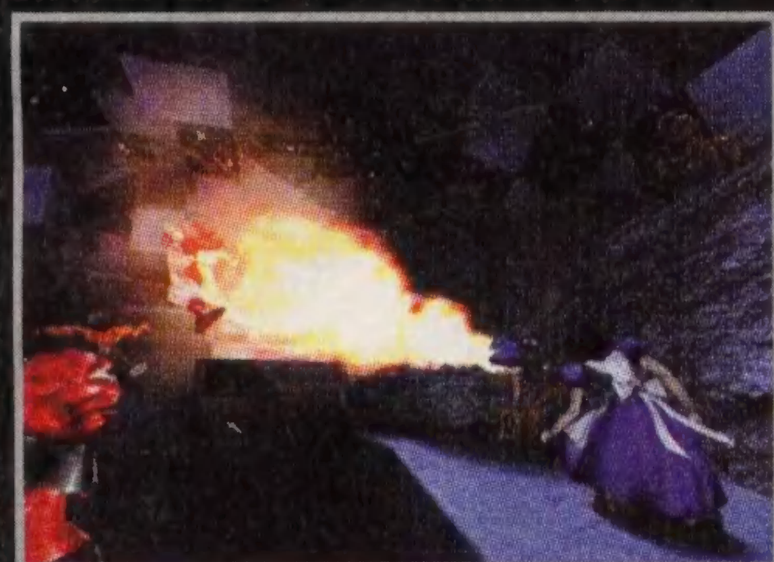
Oj, ale się porobiło! Okres przedgwiazdkowy i noworoczny zaowocował na rynku gier wysypem murowanych hiciorów. Nie inaczej jest z demami, przez które mieliśmy w redakcji małe zamieszanie. Jedni chcieli, żeby demem miesiąca zostało „Alice", a inni „Q3 Team Arena". Po długiej naradzie zdecydowaliśmy, że w styczniu będziemy mieli... dwa dema miesiąca. Ot – taki kompromis. KRZYCHOO

CD

- Płytka pracuje tylko w środowisku Windows 95/98.
- Wszystkie zawarte na CD programy sprawdzone zostały pod kątem poprawnego funkcjonowania i istnienia wirusów.
- Redakcja „GK" nie ponosi odpowiedzialności za efekty, wywołane niewłaściwym postępowaniem z programami umieszczonymi na płycie.
- Jeśli masz problemy z uruchomieniem, zwróć uwagę na: – wymagania sprzętowe programu – to czy masz aktualną wersję Direct X – lub sprawdź go na innej konfiguracji PC.
- Jeśli mimo to nie możesz skorzystać z CD, skontaktuj się z nami. Na Wasze pytania odpowie red. Krzysiek Kiełmiński. Dyżuruje on w poniedziałki i czwartki w godzinach 17-20, pod numerem tel. (0-22) 815-42-20.

AMERICAN McGEE's ALICE







ELECTRONIC ARTS
PII 300, 64MB RAM, DIRECT 3D

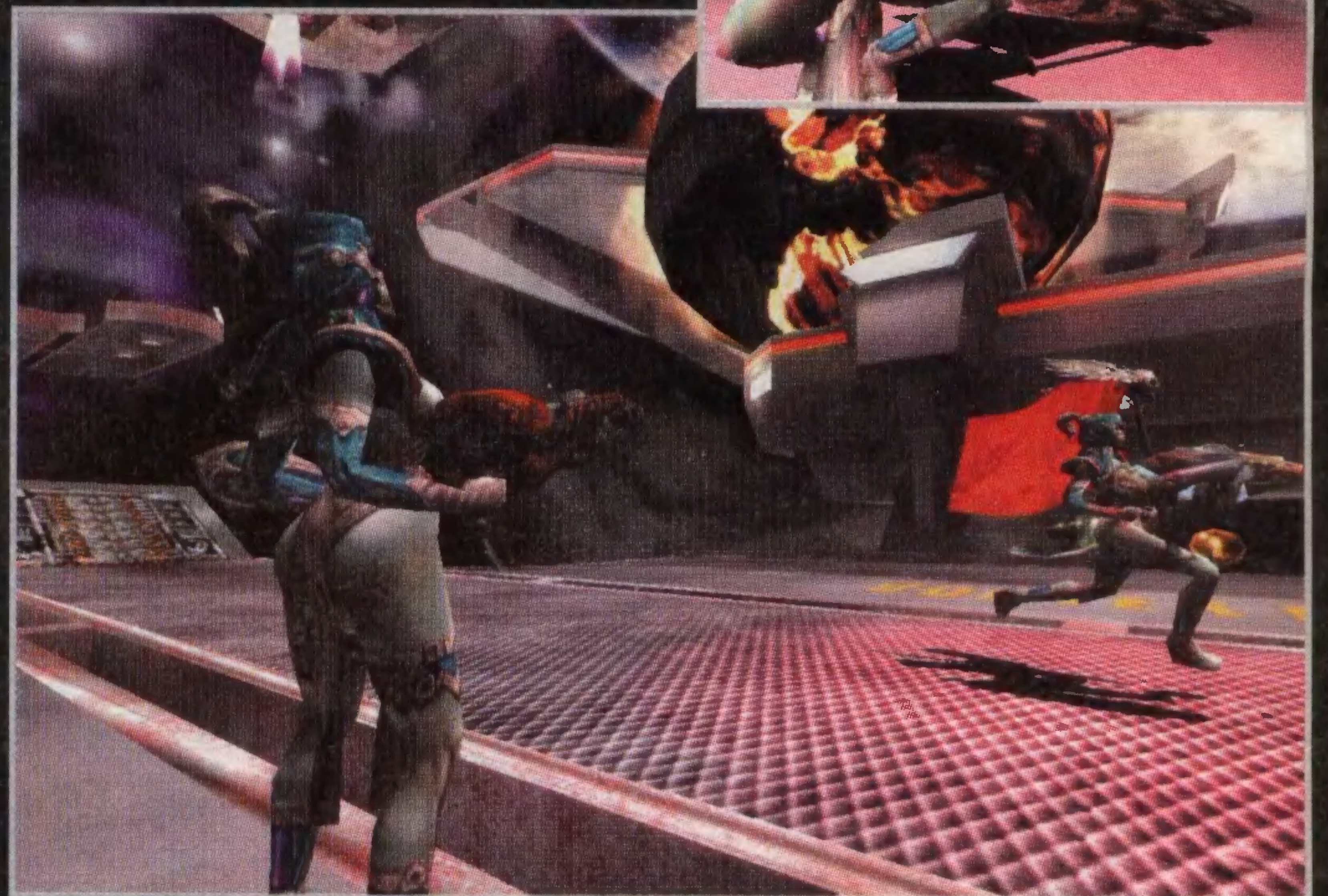
Wspaniała gra! Nasz redakcyjny kolega Baron siedzi nad nią dzień i noc, wciąż nie mogąc nacieszyć się pięknem zaczarowanej krainy, w której dziewczynka o imieniu Alicja doświadcza rozmaitych przygód. „American McGee's Alice" została stworzona na podstawie powieści pt. „Alicja w Krainie Czarów", doskonałego pisarza Lewisa Caroll'a. Świat, który oglądamy podczas gry, poraża swym pięknem. Każdy detal dopracowano w najmniejszych szczegółach. Wymyślne stwory, z którymi przyjedzie nam walczyć w pełni ukazują, jak nieograniczona była wyobraźnia twórców „Alicji". Trzeba zaznaczyć, że engine gry pochodzi z „Quake'a III". To może jedynie utwierdzić w przekonaniu, że mamy do czynienia z graficznym arcydziełem. Jednak nie tylko grafika urzeka w „Alice". To przede wszystkim piękny, baśniowy klimat powoduje, że podczas samotnej gry w ciemnym pokoju, na długie chwile odrywamy się od rzeczywistości...



KLAWISZOLOGIA:
W – do przodu
S – do tyłu
A – strafe w lewo
D – strafe w prawo
SPACJA – skok / pływanie w górę
F – kucanie / pływanie w dół
Strzałka w lewo – obrót w lewo
Strzałka w prawo – obrót w prawo
SHIFT – bieganie / chodzenie
ENTER – użycie
PAUSE – pauza
1–4 – wybór przedmiotów
F4 – szybki zapis gry
[– następna broń
] – poprzednia broń



Q3 TEAM ARENA



ACTIVISION
PII 266, 64MB RAM, DIRECT 3D

Jeśli znudził Ci się już zwykły „Quake 3 Arena", pora sięgnąć po jego kontynuację. „Team Arena". Najlepiej chyba ideę gry oddadzą słowa szefa Id Software, Todda Hollensheada: „Team Arena to cztery nowe typy rozgrywki oraz niezliczona ilość ulepszeń, wzbogacająca drużynowe igraszki". Na cóż więc czekacie? Jeśli się pośpieszycie, może uda Wam się jeszcze spotkać, baraszkującą na niektórych poziomach Drużynę A!

KLAWISZOLOGIA:
W – do przodu
S – do tyłu
A – w lewo
D – w prawo
Page Up – spójrz w górę
Page Down – spójrz w dół
SPACJA – skakanie
C – kucanie
1–9 – wybór broni
/ lub] – następna broń
[– poprzednia broń
CTRL lub lewy przycisk myszy – atak
SHIFT – bieg
ALT – strafe

SACRIFICE



VIRGIN/INTERPLAY
PII 400, 64MB RAM, DIRECT 3D

Jest to chyba najładniejszy RTS, jaki kiedykolwiek widziała nasza redakcja. Na dodatek, graficznemu pięknu gry dotrzymuje kroku bardzo wysoka grywalność. Poza tym, nie jest to typowy RTS, gdyż jak twierdzą sami twórcy, „Sacrifice" ma stworzyć nowy gatunek, łączący w sobie elementy RPG i strategii czasu rzeczywistego. Wszystko wskazuje na to, że eksperyment się powiedzie!

KLAWISZOLOGIA
Kursor w lewo / A – skręt w lewo
Kursor w prawo / D – skręt w prawo
Kursor w górę / W – do przodu
Kursor w dół / S – do tyłu
Keypad + Or – przybliżenie kamery
Keypad – Or – oddalenie kamery
R – Atak
C – zamiana
G – opiekun
H – uzdrowienie
Z – przyśpieszenie
T – teleport
F – ochrona
L – formacja liniowa
O – formacja okrężna
CTRL P – pauza
F2 – szybki odczyt stanu gry
F1 – szybki zapis stanu gry
Enter – wysłanie wiadomości
Spacja – przyśpieszenie rozmowy
ESC – Menu
Ctrl + (1–9) – stworzenie grupy
Kawisze 1–0 – wybór grupy
Shift + 1–9 – dodać stworzenie do grupy
0 – wybór nie wyznaczonych jednostek

PROJECT IGI

3EIDOS
PII 266, 32MB RAM, DIRECT 3D

Oto oczekiwany od dłuższego czasu FPP, zawierający elementy taktyczne. Gatunek ten stał się ostatnio niezwykle popularny, więc wśród silnej konkurencji bardzo trudno wybić się jakiejkolwiek grze. Może uda się to właśnie produkcji Eidosu? Oceńcie Sami.

KLAWISZOLOGIA:
Kursor w górę – do przodu
Kursor w dół – do tyłu
Kursor w lewo – w lewo
Kursor w prawo – w prawo
ENTER – przeładowanie
Prawy Shift – wspinanie
Prawy Ctrl – kucanie
0 kl. numr. – skakanie
Prawy przycisk myszy – następna broń
0 – poprzednia broń
C – mapa
1–8 – wybór broni

SHEEP

EMPIRE
P266, 32MB RAM, DIRECT X



Bardzo sympatyczna i wciągająca gierka, w której naszym zadaniem jest poprowadzenie stada bezradnych owieczek przez otaczający je świat. A na drodze czeka wiele niebezpieczeństw. „Sheep", ideą bardzo przypomina „Lemmingi".

KLAWISZOLOGIA:
Kursor w górę – do przodu
Kursor w dół – do tyłu
Kursor w lewo – w lewo
Kursor w prawo – w prawo
Lewy Shift – bieg
Lewy ALT – pełzanie / Aktywuje
Spacja – Krzyk / Upuszczać Słodycze
Tab – mapa
ESC – pauza
M – kontrolowanie myszą
K – kontrolowanie klawiaturą
J – kontrolowanie joy'em

MIDTOWN MADNESS 2

MICROSOFT
PII 266, 32MB RAM, DIRECT 3D

Rozpoczynamy szaleńczą jazdę po mieście. Nieważne jest to że, obowiązuje ruch lewostronny, że jest czerwone światło, że ci z prawej mają pierwszeństwo czy też to, że inni w ogóle istnieją. Tu panuje wolna amerykanka, wszystko odbywa się przecież tylko na ekranie komputera. Doskonały sposób na odreagowanie, po staniu w warszawskich korkach.

KLAWISZOLOGIA:
Kursor w lewo – w lewo
Kursor w prawo – w prawo
Kursor w dół – hamulec
Kursor w górę – gaz
Spacja – hamulec ręczny
C – zmiana kamery
Backspace – lusterko
H – prędkościomierz
Q – Cała mapa
E – Zoom mapy



PRO RALLY 2001

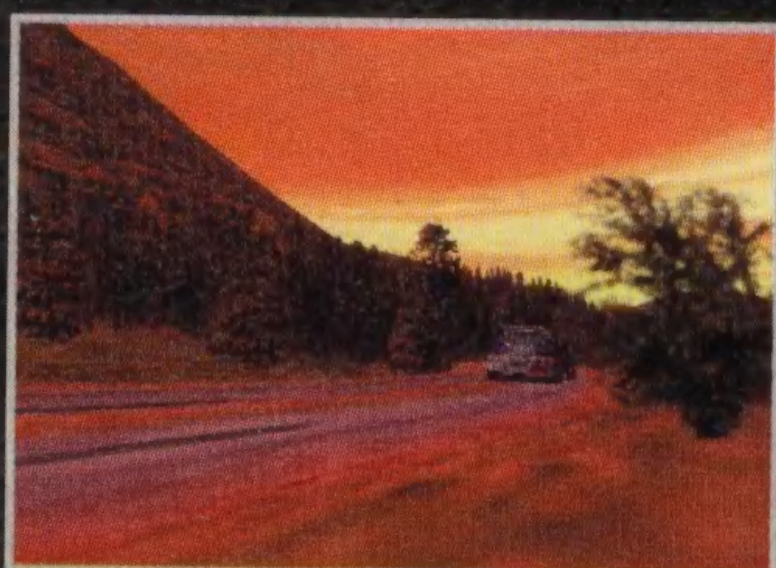
UBI SOFT
P 266, 32MB RAM, DIRECT 3D

Doskonały przykład tego, że można stworzyć świetnie wyglądającą grę rajdową, która nie potrzebuje do swego działania super komputera. „Pro Rally 2001" cechuje doskonały engine, realistyczne zachowanie samochodu i przyjemne sterowanie, co po zsumowaniu zaowocuje bardzo wysoką grywalnością. Oj, Colin'ie McRae Drugi, miej się na baczności!



KLAWISZOLOGIA:
GÓRA – przyśpieszenie
DÓŁ – hamowanie
> – prawo
< – lewo
SPACJA – hamulec ręczny
ALT – bieg górny
CTRL – bieg dolny
F1 – inny widok
F2 – kokpit
F3 – bliska zewnętrzna kamera
F4 – odległa zewnętrzna kamera
Lewy Ctrl + F10 – ściągnięcie zdjęcia





INNE DEMA: Championship Manager 00/01 + Quickstarts (DYSK 2); Swedish Touring Car Championship (DYSK 2); Warm Up! (DYSK 2); Zeus: Master Of Olympus (DYSK 2); No Escape; Delta Force Land Warrior (DYSK 2); Battle Isle The Andosia War, The Outforce.
REDAKCYJNE: CarZonE – kącik gier samochodowych; NoName nr 10 oraz Załoga G nr 16 – magazyny internetowe; Tipsy
PATCHE: Baldurs Gate 2, Championship Manager 00/01, Codename Eagle, Command & Conquer Red Alert 2, Crimson Skies, Delta Foce, DeusEx Multiplayer, Escape From Monkey Island, Fur Fighters, Ground Control, Imperium Galactica, Jet Fighter IV, Midtown Madness 2, Sacrifice, Space Empires 4, Star Trek DS 9 The Fallen, Starship Troopers, Sudden Strike, Unreal Tournament, Warlords Battlecry.
NARZĘDZIA: ACDSee 3.0, Get Right 4.3, ICQ 2000b, mIRC 5.7, Power DVD, WinAMP 2.7, WinZip 8
TRAILERY: Emperor Battle For Dune, Empire Earth, SimsVille, Tribes 2, Warcraft 3
bes 2, Warcraft 3









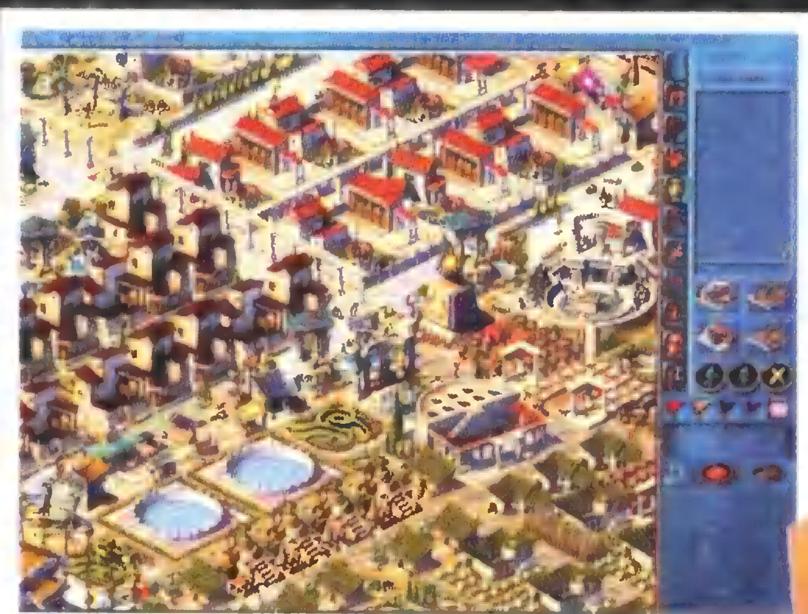


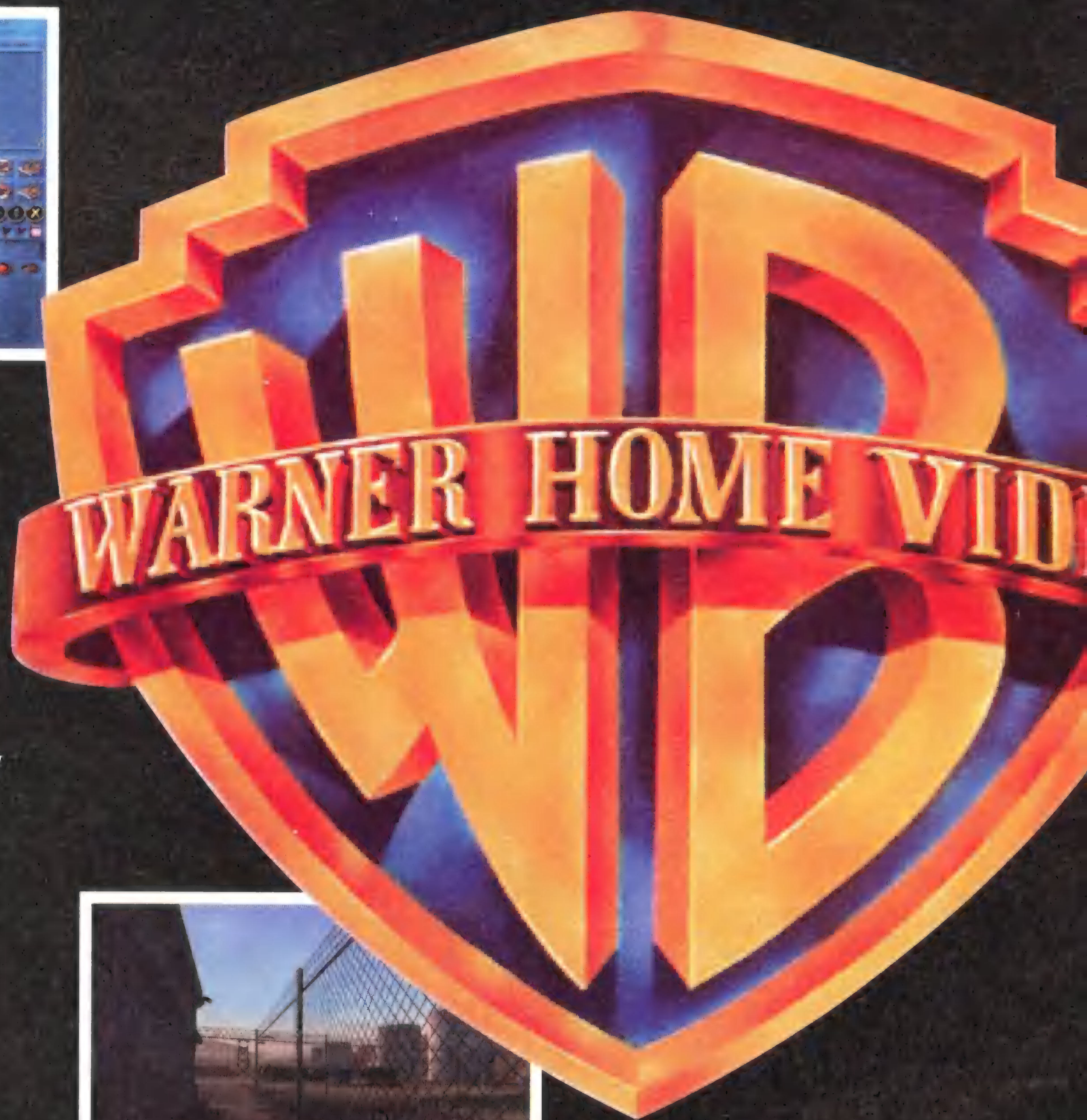
NA DVD



Witajcie po raz czwarty! Tym razem nasz krążek pęka w szwach od atrakcyjnego materiału. Oprócz typowych rzeczy, czyli demek gier (od groma), patche, drivery i inne mamy: pełną wersję znakomitego programu muzycznego NEW BEAT 2000. Nie wolno zapomnieć o trailerach filmów, grafikach i komiksach Marka Turka czy grupie znakomitych muzyków, działających pod szyldem EL PROJEKT. Startujemy też z kącikiem PASZCZURY DVD, w których Hot przedstawi Wam swoje dzieła, tym razem do obejrzenia! I to jeszcze nie wszystko...











Pełne wersje:
New Beat 2000

DEMA:
4x4 Evolution
American McGee's Alice
Battle Isle The Andosia War
Blair Witch Project Vol. 2: Coffin Rock
Close Combat Invasion Normandy
Championship Manager Season 00/01
Crime Cities
Delta Force Land Warrior
Fifa 2001
Frogger 2
Insane
Midtown Madness 2
No Escape
Pro Rally 2001
Project IGI
Rune
Sacrifice
Screamer 4x4
Sheep
Stupid Invaders
Quake 3 Team Arena
Tomb Raider: Chronicles
The Outforce
Venom
Warm Up!
Zeus: Master Of Olympus

PATCHE:
Baldurs Gate 2 PL
Championship Manager Season 00-01
Codename Eagle
Crimson Skies
Dark Regin 2
Delta Force Land Warrior
Demise
Deus Ex Multiplayer Patch
Escape From Monkey Island
Fur Fighers
Ground Control
Imperium Galactica 2
Midtown Madness 2
Red Alert 2
Sacrifice
Sin
Space Empires 4
Star Trek Deep Space 9: The Fallen
Star Trek Klingon Academy
Starship Troopers
Sudden Strike
Unreal Tournament
Warlords Battlecry
Xtension

NARZĘDZIA:
3D Mark 2000
ACDSee 3.0
Acrobat Reader 4.05
Cute FTP 4.0.18
DirectX 8
Download Accelerator Plus
Get Right 4.3
Get Smart 0.9
Hyper Snap DX 3.62
ICQ 2000b
Mirc 5.7
Netscape Navigator 4.6
PC Accelerator 5001 SE
Perfect Companion 3.6.2
Quick Time 3.0
Quick Time 4.1
Shockvawe 7
WinAMP 2.7
Windows Commander 4.03
Win Rar 2.71
WinZip 8.0

GRY SHAREWARE:
ABC Puzzles
A-Mind Pack
Animated Puzzles
Aquanet





Arkanoid TVI
Alhademic Sniper
Advanced Strip Numbers
Ball Breaker 3D
Amazing Blocks
Battle Painters
Puzzle Brainstorm
Bricks
Castels 1.2
Cyber Pinball
Cyclanoid
Earl Biohazard
Flip Ball
Alter Jig
Logan's Flight
Lagoon
NeefNoof
Pac's Oddysee
Pipe Fun
Rotors
HeyBeerMan
Submarines
Worm 2000
Super Brick

FILMOWE PREZENTACJE:
Relacja z polskiej premiery konsoli PS2 oraz reklama Trzeciej Przestrzeni.

FILMOWE ZAPOWIEDZI GIER:
Black & White
Blade Of Darkness
Commandos 2
Emperor Battle For Dune
Empire Earth
No One Lives Forever
Red Alert 2
The Longest Journey
Tribes 2
Warcraft 3

TRAILERY FILMÓW DYSTRYBUOWANYCH PRZEZ WARNER BROS. POLAND:
Diamentowa Afera
Dick
Super Tata
Ulice Strachu
Oczy Szeroko Zamknięte
Piekielna Głębia
Prawdziwa Zbrodnia
Stalowy Gigant

PASZCZURY DVD:
„Kabaret Ostatnie Ostrzeżenie" przedstawia film „Wiejskie Głupki" (tylko dla dorosłych)

MUZYKA:
Dział zawierający informacje, fotografie oraz utwory polskich zespołów:
„&"
„DJ-Q-Cumber"
„El-Projekt"
„Kabaret Pirania"
„BeeHunter"
„Citadel Of Mo"

GRAFIKA:
Grafiki autorstwa Marka Turka

KOMIKSY:
Komiksy autorstwa M. Turka



DVD-ROM

- Płytka zawiera wyłącznie oprogramowanie komputerowe i nie jest przeznaczona do stacjonarnych czytników DVD dla tzw. kina domowego.
- Do uruchomienia płytki niezbędny jest komputer PC, wyposażony w czytnik DVD.
- Płytka pracuje tylko w środowisku Windows 95/98.
- Wszystkie programy zawarte na DVD zostały sprawdzone pod kątem poprawnego funkcjonowania, a także na obecność wirusów.
- Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za efekty wywołane niewłaściwym postępowaniem programami, występującymi na płycie.
- W razie problemów z użytkowaniem naszej płyty DVD, prosimy o kontakt z redakcją. Do Waszej dyspozycji jest red. Krzysztof Kiełmiński, który dyżuruje w poniedziałki w godz. 17-20 pod numerem telefonu (022) 815-42-20, adres internetowy: reklamacje@cgs.com.pl

Pierwsze spojrzenie na...

STRONGHOLD

Łucznicy! Na wieżę! Jak to, nie zbudowałem wieży!? A więc piechota - bronić mostu! Aha, mostu też nie mamy...

DANE PRODUCENTA

Nazwa: FireFly Studios

Pochodzenie: Wielka Brytania

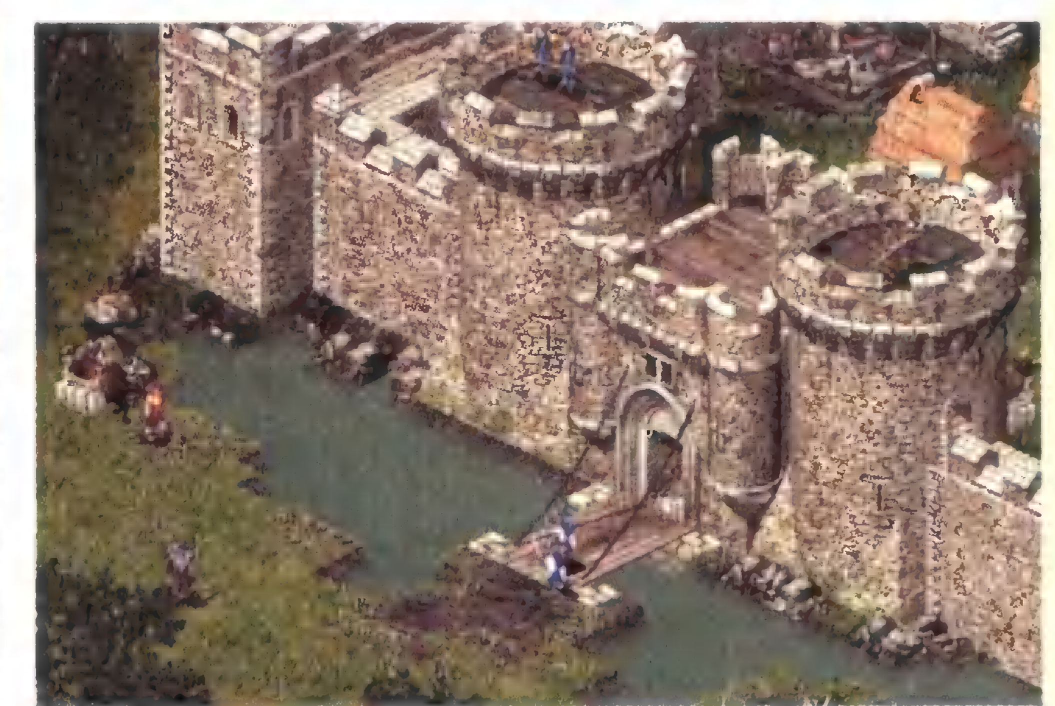
Data założenia: 2000

Wielkość zespołu: 15 osób

Osiągnięcia: Dopiero co utworzona firma, nie ma jeszcze żadnych ciekawych tytułów w swoim CV. Za rekomendację może natomiast posłużyć fakt, że główni ludzie, odpowiedzialni za „Stronghold", przeszli tam z Impression Games.

Poprzednia Gra: brak







WARTO BĘDZIE ZASIĄŚĆ DO „STRONGHOLD" GDYŻ:

- Gry o tematyce historycznej można policzyć na palcach.
- Autorzy zapowiadają w grze przewrotny, czarny humor.
- Skrzyżowanie „Settlers" z „Cywilizacją" mogło wyjść grze tylko na dobre...
- Tak ładnie proszą ;-)

PRODUCENT FIREFLY STUDIOS WYDAWCA: GOD PREMIERA: JESIEŃ 2001



Czasami mam wrażenie, że Gathering of Developers za cel postawiła sobie zrobienie czegoś ze skostniałym rynkiem gier. Mieli piękne i wdzięczne plany co do „Messiaha", a teraz chłopaki z podlegających im FireFly Studios przechwalają się, że mają zamiar pchnąć do przodu, stojący w miejscu gatunek RTS. A wszystko za pomocą niewinnego tytułu - „Stronghold".

Nieee, nie jest to remake znanego weteranom, rewelacyjnego „Stronghold" sprzed ponad już pięciu lat. To zupełnie nowa gra, wciąż w odległej fazie produkcji, zapowiadana dopiero na jesień 2001.

Wszyscy narzekają, że w strategiach czasu rzeczywistego nic się nie da zrobić, wszystko bowiem już było. I faktycznie - taki „Red Alert 2" nie dorabia już nawet pozorów strategicznej otoczki, stawiając na solidną i ostrą akcję. FireFly postanowiła zrobić coś, co na oko wygląda jak hybryda „Settlersów" z „Cywilizacją 2". Z „Settlersów" gra przejęła grafikę. Nie jest to może owo słynne cukierkowe-aż-do-obrzydliwości ujęcie wesołych osadników, znane z kilku części tej sagi, niemniej ilość kolorów „bije po oczach". Całość utrzymano w baśniowej konwencji, choć autorzy nie planują na razie elementów fantasy. Zapowiadają natomiast wszystko co powinno być w porządnym RTS'ie, czyli budowanie, walkę, zbieranie surowców i wynajdowanie nowych technologii.

Budowanie ma być podobne właśnie do modelu „Cywilizacji", czyli masa budynków, często o kilku podtypach, pojawiających się w miarę postępu technologicznego. Jednak to „czynnik ludzki" stanowi o naszej potędze: to małe, wędrujące ludziki będą decydowały o naszej produkcji. My natomiast zajmiemy się dostarczaniem im tylko niezbędnych surowców (i spirytusu dla chłodzenia obwodów logicznych) - znów „Settlers". Z zaobserwowanych zawodów wymienię choćby kowala, kamieniarza, drwala farmera, gorzelnika i (??) pijaka. Nasze miasta, grody i zamki będziemy budować jak w „Cywilizacji", składając większą całość jakby z klocków lego.

Nasze państwo, naszą twierdzą! Każdy aspekt budowania odbije się na funkcjonowaniu reszty. Czyli jeśli wystawimy pięćdziesięciu łuczników, a zapomnimy zatrudnić „fletchera" (budowniczy łuków), wojsko rozejdzie się po tawernach. A gdy tam zabraknie piwa, bo akurat gorzelnik umarł z głodu (ponieważ nadmiernie rozrośnięta armia zżarła już wszystko), cóż, będą kłopoty... Walnij w stół, a nożyce się odezwą...



Kilka słów o walce: postanowiono „powrócić do korzeni". Cokolwiek by to miało znaczyć, objawia się tym, że w grze mamy podejrzanie mało rodzajów wojsk (około 10), a system bitwy uproszczono ponoć do minimum. Zastosowano tu zasadę „papier - kamień - nożyce", czyli łucznicy za każdym razem pokonują pikinierów, konnica zawsze rozjedzie łuczników itp.

Jednakże, skoro przyjdzie nam grać w kilku epokach historycznych (od pierwszej Bitwy o Anglię w 1066 do wieku XVII - XVIII), z pewnością zmienią się typy dostępnych wojsk. Inna sprawa, że to wciąż żałośnie mało... Autorom zabrakło fantazji? A może obcinają budżet i nie stać ich na bilety do muzeum?

Chłopcy z FireFly zapowiedzieli też, że gra będzie odżegnywać się od aspektów „zabijacko - napadalskich" (typu rozwałka cywilnych budynków dla poszukiwania bonusów w Red Alert) na rzecz wojny obronnej, już za czasów Jagiełły, „słuszną wojną" nazwaną.



SZTUKA WALKI

Dyscyplina! Oto klucz do sukcesu. Wychowując Swych podwładnych, musicie umiejętnie rozdzielać marchewkę i baty. Z naukowych badań wszakże wynika, że oba stadia szkolenia płynnie zlewają się, jeśli przez nieuwagę wybudujemy w pobliżu koszar- tawernę... Dowódco! Nie dopuść, by pacyfistyczno-anarchistyczno-masońskie siły zniszczyły silnego ducha w Twoim wojsku. Czy już się zaciągnąłeś?



Czyli Oni napadają na Nas. Miejmy nadzieję, że gdy już zaatakują, będzie czas na krótki wypad za mury i spalenie kilku wiosek. Aha - walczymy z Francuzami, czyli możliwe stanie się nauczenie kobiet tych rozmiękłych żabojadów, co znaczy krew i inne płyny ustrojowe Wikingów i Sasów. Harrr!

Programiści chwalą się, że inteligencja przeciwnika będzie zaawansowana i dostosowana do poziomu gracza. Jasne. Jeszcze chyba nigdy nie zrobiono naprawdę dobrego AI w strategii. Nie spodziewam się też tego w nisko-budżetowej produkcji typu „Stronghold". W każdym bądź razie, mają być bodajże cztery rodzaje przeciwników. W wypadku znudzenia - zawsze możemy stanąć do wieloosobowej potyczki przez net, nawet do ośmiu graczy naraz.

Z ostatnich ciekawostek wymienię jeszcze obecność w grze kilku, historycznie istniejących zamków, na rozbudowę których będziemy mieli minimalny wpływ. Pojawi się też system ocen naszych poczynań, znany z „Cywilizacji": do ksywy gracza dodawane będą przydomki typu Hot Piwo-Żłop, Nicolas Wspaniały, John Kuternoga.

Czy całość będzie grywalna, na pewno sprawdzimy, gdy tylko ukaże się w Polsce. Tudzież nasi tajni wywiadowcy w brytyjskiej MI5 doniosą najświeższe kopie dla prasy. Do tego czasu pozostaje powrót do serii „Age of Empires" i przygotowanie do gry, która ma rzekomo zmienić świat RTS'ów.

LUSIEK

„GATHERING OF DEVELOPERS MÓWI: RTS CIERPI NA SKOSTNIAŁOŚĆ WTÓRNĄ. CZYŻBY MIELI BAWIĆ SIĘ W DOKTORA?"

Pierwsze spojrzenie na...

GANGSTERS 2

Walka i przemoc, choć wszechobecna, „nie jest dla autorów najważniejsza". Ciekawe, co to znaczy w grze, której celem jest zemsta.

DANE PRODUCENTA

Nazwa: Hothouse Creations

Pochodzenie: Wielka Brytania

Data założenia: 1998

Wielkość zespołu: 20 osób

Osiągnięcia: Prężna mała firma, startując od trzech „ojców założycieli" w ciągu zaledwie dwóch lat, wydała już trzy gry na światowym poziomie: „Gangsters", „Cutthroats" oraz „Abomination". Dzięki współpracy z Eidosem szykują się do wydania drugiej części ich pierwszego hitu.



TO MIASTO BĘDZIE NASZE, PONIEWAŻ:

- Czeka na nas 20 scenariuszy w 15 hrabstwach stanu Temperance...
- ...lub zabawa ze znajomymi w sieci.
- Tylko w tej grze można bezkarnie palić-, wymuszać- i zastraszać-.
- To wszystko pod przykrywką zwykłego RTS'u.

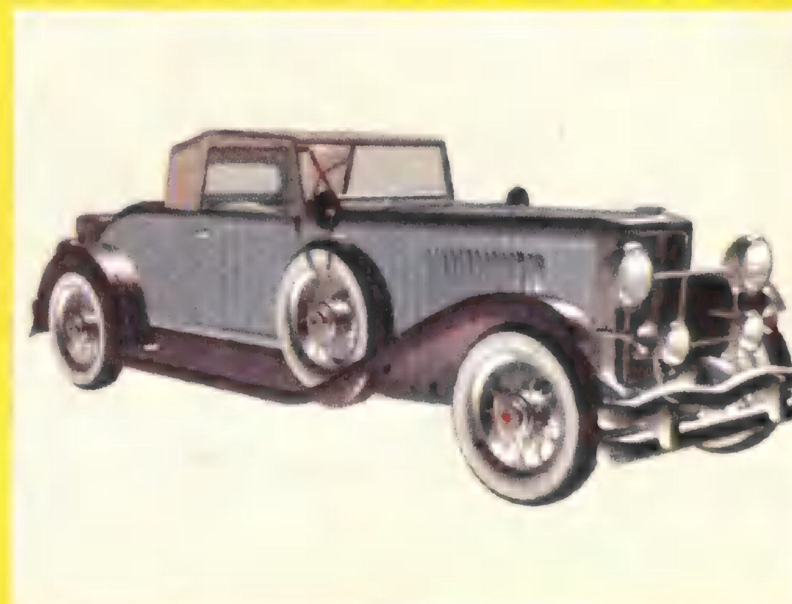
PRODUCENT HOTHOUSE CREATIONS **WYDAWCA** EIDOS **PREMIERA** MARZEC

PACYFISTA

Parę powodów, dla których warto być pacyfistą:





Gdy Ty walczysz za **Flagę** tłuste, łyse **buce**, zgarniają najlepsze **laski** i najszybsze **samochody**. Chrzanić wojsko! „Gangsters 2" uczy życia.

OK, zebraliśmy się tutaj, by podzielić wpływy. Hot - ty bierzesz gorzelnie, Krzychoo - kradzieże samochodów, Michał - wymuszenia, a ja - prostytucję. Jakby Naczelny pytał, to wczuwamy się w „Gangsters 2".

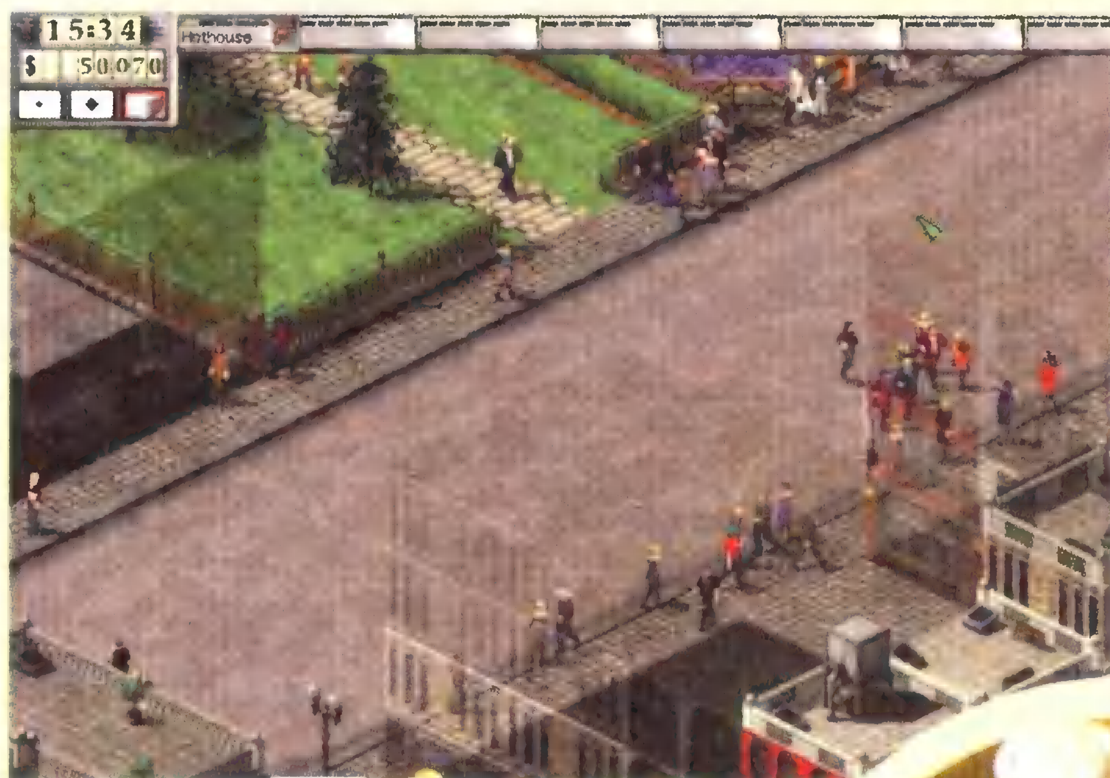
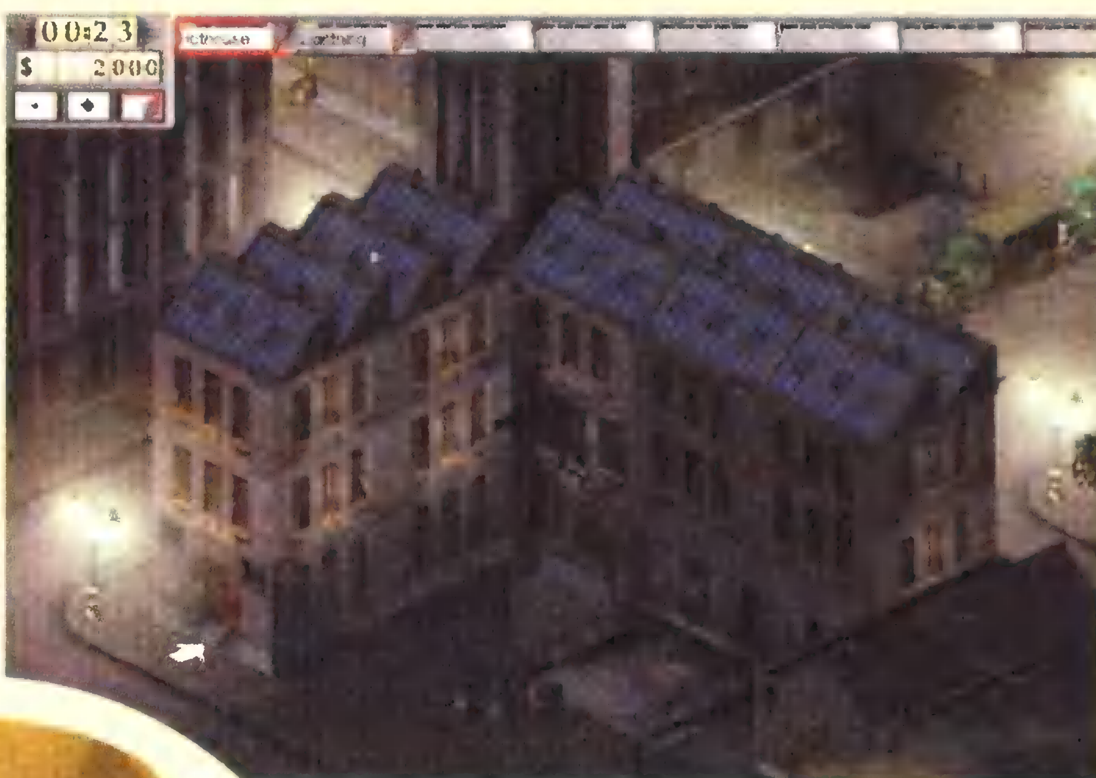
Każdy chciał być kiedyś Ojcem Chrzestnym. To tak, jak z byciem strażakiem czy policjantem. Nie znam jeszcze symulatora brygadzisty czy komendanta policji, jednak nowa gra Hothouse daje nam szansę zostania prawdziwym „Capo de tutti capi".

Fabuła gry jest prosta: USA, Prohibicja. Poborowy Joey Bane powraca do domu po służbie tylko po to, by zostać bezrobotnym, nieprzystosowanym do życia wyrzutkiem. Jego ojciec, ciężko pracujący dla mafii na utrzymanie syna, zostaje zabity przez konkurencyjny gang. Ex-żołnierz tropi i po kolei zabija wszystkich ludzi, odpowiedzialnych za śmierć jego ojca. Wkrótce okazuje się jednak, że ma „za krótkie ręce". Osoby, które za tym stoją, należą bowiem do poważnych i szanowanych obywateli. Jedyną szansą na zemstę jest stworzenie konkurencyjnego kartelu przestępczego i pokonanie rywali, a potem ich fizyczna eksterminacja. Mówiąc krótko - celem „Gangsters 2" jest władza.

Wielu z Was na pewno pamięta „Gangsters" - mówiono o nim „Sim City" dla przestępcy. I faktycznie, było symulacją miejskiego półświatka. Gra, mimo oryginalności, krytykowana była za siermiężność grafiki i niedopracowaną instrukcję, a miejscami monotonność. Jako że pomysł do końca nie został wyeksploatowany, na początku 2001 roku ukazać ma się jej sequel. Autorzy nie będą raczej wiele zmieniać. Wszystko wskazuje na to, że będzie to coś w stylu „więcej, mocniej, szybciej". Zapowiedziano co prawda wiele zmian: interfejs, grafika, tryb gry, sam gameplay. Cóż, zobaczymy...

Władza to pieniądze, strach i polityka. Władza to seks, narkotyki i broń. Władza to znajomi na odpowiednich stanowiskach. Zaczynasz jako zwykły rzezimieszek, przed Tobą daleka droga. Aby mierzyć się z mordercą Twojego ojca - Frankiem Constantine - musisz zostać szefem kartelu o mackach w całym stanie. Jak widać, ambicja głównego bohatera sięga dalej niż w części pierwszej. Najpierw opanujesz lokalny kiosk i burdel, potem zaczniesz trudnić się „ochroną" kilku piekarni parę ulic dalej. Następnie weźmiesz pod Swe skrzydła „zbłąkane duszyczki", a Twój gang będzie się powiększał. Od zarządzania kilkoma ulicami i rozwiązywania problemów lokalnego półświatka, przejdziesz do walki i planowania akcji w kilku miastach jednocześnie.

Świat gry obejmie terytorium, rozrastające się z kilku ulic do terenu całego stanu. W miarę rozwoju akcji, niezbędnym stanie się dobranie świty - „rodziny" gangsterów, którym przekażemy część naszych licznych obowiązków. Będziemy mogli przenosić ich ze sobą do kolejnych miast, obsadzając stołki zaufanymi ludźmi. W niebezpiecznych misjach będziemy mogli przydzielać im obstawę miejscowych „mięśniaków", wybierając spośród szeregu postaci o rozlicznych parametrach takich, jak: zdolności bojowe, kamuflaż, dyplomacja itp. - nie przyjdzie nam więc narzekać na brak ludzi. Jednak tych naprawdę cennych „specjalistów" będzie niewielu, a w dodatku istnieje możliwość wynajęcia ich przez konkurencję. Do wszystkich trosk bossa dochodzi więc aspekt dbania o stan personalny „rodziny". Specjaliści będą posiadać umiejętności, których nie posiada reszta gangsterów. Niektórzy z dostępnych to: Tony „Jeden strzał-jeden trup" Falco, strzelec wyborowy, drogi, lecz skuteczny, Inky Muller - najlepszy facet od fałszowania tablic rejestracyjnych w okolicy i inni. Sami będziemy mogli nimi kierować lub zdać się na inteligencję i doświadczenie przestępcze swych pułkowników.


Architektura i zabudowa zostały uplastycznione, to ma podobno dać lepszy efekt strategiczny.

Aż w końcu staniesz się komuś solą w oku. To właśnie rywalizacja z innymi gangami jest esencją gry. W każdym mieście będziesz miał do wykonania jakiś cel, najczęściej związany z przejęciem władzy od „zmęczonych życiem" rywali. Będziesz wywoływał i ucinał wojny gangów, zabijał bossów półświatka i kreował własne marionetki, wysadzał budynki i korumpował policjantów. Misji jest sporo i na nudę nie da się raczej narzekać. Oprócz „kolegów" przestępców, przyjdzie nam dogadywać się z przedstawicielami prawa, przekupywać ich, a nawet likwidować. Mocno zreformowano zbrojownię, modyfikując zasięg i siłę ognia różnych rodzajów broni, tak, by bardziej odpowiadały rzeczywistości. Istnieje możliwość wykorzystywania bomb, nie tylko do wysadzania budynków, lecz również do zastawiania pułapek. Jednakże walka i przemoc, choć wszechobecna, „nie jest dla autorów najważniejsza". Ciekawe, co to oznacza w grze, której celem jest zemsta.

Nowością jest tryb „real time", w którym będzie się rozgrywać akcja. Autorzy mają nadzieję, że to ją zdynamizuje i zbliży gracza do swych ludzi. Inna sprawa, że nie jestem pewien, jak sprawdzi się ten tryb przy wielu rzeczach do zrobienia naraz...Czas rzeczywisty oznacza też, że gra będzie toczyła się bez przerwy, 24 godziny i 7 dni w tygodniu, w noc i dzień. Do naszych kłopotów dochodzą więc nocne naloty i przeróżne inne „ciemne sprawki".

Zmieniło się, jak widać, wiele. Innowacje dotknęły też miast. Nie są już one „kwadratowe". Architektura i zabudowa zostały uplastycznione, to ma podobno dać lepszy efekt strategiczny (chowanie się po zaułkach itp.). Szkoda, że sama grafika wciąż pozostawia trochę do życzenia. Czytelna i funkcjonalna, lecz bez fajerwerków. Zaryzykuję nawet stwierdzenie, że jest nieco przestarzała, jedynie w większej liczbie kolorów i rozdzielczości. Plastyczne mapy i wyższa rozdzielczość oznacza też wielokrotny zoom, obracanie mapy we wszystkich kierunkach i inne udogodnienia, umożliwiające łatwiejszą kontrolę nad opanowanym terenem.

Cóż, chyba zapowiada się nie lada zabawa, prawdziwy „a must see" dla fana bycia „uczciwym inaczej". W sytuacji, gdy tak mało gier pozwala wcielić się w przestępcę, „Gangsters 2" jest tym bardziej godne wyczekiwania. Pożyjemy, zobaczymy. A na razie idę wymusić parę haraczy... **LUSIEK**

„GRA TO WYPACZONY AMERYKAŃSKI SEN - NIE «OD ZERA DO MILIONERA» - LECZ OD «DEALERA DO MILIONERA»"

Konkurs
The Longest Journey

PYTANIE KONKURSOWE:

Kto użycza swojego głosu głównej bohaterce gry „The Longest Journey" April Ryan, w polskiej wersji językowej?

„The Longest Yourney - najdłuższa podróż" jest jedną z najlepszych gier przygodowych, jakie powstały do tej pory. Wyrusz wraz z główną bohaterką, atrakcyjną April w zadziwiającą podróż po dwóch bliźniaczych światach - Stark i Arkadii, by ocalić równowagę pomiędzy nauką i magią, pomiędzy chaosem a porządkiem. „The Longest Journey - najdłuższa podróż" to gra, na którą czekałeś."

NAGRODA:

25 gier „The Longest Journey - najdłuższa podróż" oraz 5 innych gier przygodowych

Aby wziąć udział w losowaniu cennych nagród, wyślij kartkę pocztową z poprawną odpowiedzią na adres: Gry komputerowe, ul. Marsa 6, 04-202 Warszawa z dopiskiem „TLJ", nie później niż do 5 lutego. Rozwiązanie konkursu w numerze marcowym. Powodzenia!

The Longest Journey

FUNDATORZY NAGRÓD:

CDPROJEKT

FUNCOM®
www.funcom.com

NOWOŚCI

AKTUALNY PRZEGLĄD GIERCOWYCH DONIESIEŃ

ze świata

■ Doszło do porozumienia między Hasbro a Infogrames. W myśl niego francuski gigant za 100 milionów dolarów przejmie Hasbro. Po GT Interactive, Hasbro jest drugą dużą firmą przejętą przez Infogrames.

■ Chris Roberts opuści Digital Anvil po ukończeniu prac nad symulatorem kosmicznym „Freelancer'em". Stanie się tak, gdyż DA zakupił Microsoft, a Roberts twierdzi, że nie chce pracować dla wielkich organizacji.

■ Wes Craven zajmie się ekranizacją filmu opartego na grze „American McGee's Alice". Pertraktacje trwały 10 miesięcy, a nową wersję „Alicji w Krainie Czarów" sfinansuje Dimension Films.

■ A teraz w drugą stronę. Havas zakupił prawa do wydania gry, opartej na filmowym hicie: „Gladiator". Na razie na temat projektu nic więcej nie wiadomo.

■ „Duke Nukem Forever" zmienił właściciela. Prawa wydawnicze od Infogramu przejął Gathering Of Developers (GOD) w wyniku umowy, zawartej między francuzami a Take Two.

■ Pamiętacie „Pizza Syndicate"? Jak tak, to na wiosnę zapowiadana jest premiera „Pizza Connection 2". Tym razem ma to być bardziej symulacja biznesowa, a nie zabawna strategia o sympatycznej grafice.

■ Pamiętacie „Stonekeep'a"? Pojawiła się plotka, że Interplay rozpoczął prace nad sequelem. „Stonekeep 2" ma ukazać się w połowie przyszłego roku.

■ WYDAWCA **NIE ZNANY** ■ PRODUCENT **DIGITAL INTERACTIVE** ■ PREMIERA **2001**

BATTLEFIELD 1942



II wojna światowa z perspektywy pierwszej osoby.
Nie, nie... to nie kolejna strzelanka w typie „Wolfensteina 3D". Mowa tu o strategii. Tym razem przyjdzie nam się wcielić w różne postacie. Będziemy mogli wpływać na przebieg akcji jako zwykły szeregowy, ale też jako dowódca potężnego niszczyciela, tudzież samolotu. Jak na grę FPP przystało, nie będziemy się ograniczać tylko do planowania i innych działań strategicznych, znajdzie się tu także miejsce na prawdziwą akcję. Weźmiemy udział we wszystkich ważnych bitwach II wojny.
Niestety, choć gra ma tryb single player, jest on tylko pomocny jako trening. Gra nastawiona jest na multi-player (będzie możliwość gry od: za pomocą modemu po protokoły TCP/IP).
A tak przy okazji, firma Digital Illusion pracuje nad tytułem z innej beczki: Motorhead 2. ■







■ WYDAWCA **TALONSOFT** ■ PREMIERA **II KWARTAŁ 2001**

MAFIA

Korupcja, handel bronią to szara polska rzeczywistość.
Podobnie było w Ameryce w latach trzydziestych naszego wieku. Najnowsza gra autorów „Hidden & Dangerous" pod tytułem „Mafia", cofnie nas do tych czasów. Jak sama nazwa wskazuje staniemy się członkiem grupy przestępczej, gdzie naszym zadaniem będzie stręczycielstwo, wymuszenia i zabójstwa. Czyli zmory zwykłego, szarego obywatela. Grę mają charakteryzować widowiskowe pościgi samochodowe, utarczki uliczne i strzelaniny. Program będzie oferował 20 misji z wzbogacającymi rozgrywkę wątkami pobocznymi, w których zostaniesz sowicie wynagrodzony za posłuszeństwo. W grze będziemy się mogli poruszać po obszarze 12 mil kwadratowych tętniącego ruchem ulicznym miasta. Otrzymamy do dyspozycji prawdziwą broń z tamtego okresu m.in. Tommy Gun czy S&W model 27 Magnum oraz ponad 60 modeli samochodów z tamtych czasów, w tym Ford'a model T. Oczywiście nie zbraknie też możliwości gry w sieci jak i przez Internet. Zapowiada się rewelacyjny produkt, aczkolwiek ciekawe, jak będzie z wyma-





ze świata

■ Jak zapowiadają przedstawiciele Interplay'a, „Original Wars" będzie RTS'em, który swoją grywalnością przebije wszystko na głowę. W grze ma być wiele różnych zakończeń, nie znudzi się ona tak szybko, jak klasyczny RTS. Znajdzie się tu również sporo interesujących rozwiązań, jak np. własnoręczne projektowanie pojazdów.

■ Firma Infogrames nabyła prawa do wydawania gier Square'u na terenie Europy. Kontrakt obowiązywać będzie przez okres trzech lat. Pierwszą pozycją, która ukaże się na rynku pod ich szyldem, będzie „Final Fantasy IX" na PlayStation, a nastąpi to w lutym przyszłego roku. My czekamy na wersję pecetową, która, miejmy nadzieję, pojawi się z mniejszym poślizgiem w stosunku do konsoli, jak to miało miejsce przy części ósmej.

■ Microsoft pracuje właśnie nad kolejną wersją swojego genialnego systemu operacyjnego Windows, o kodowej nazwie Whistler.

■ W wyniku pożaru, jaki nastąpił w studiu firmy Anim-X, firma Electronic Arts wstrzymała prace nad grą „Majestic".

■ LucasArts poinformował, że nie będzie pecetowej wersji gry „Star Wars: Episode I Obi-Wan". Produkt ukaże się na konsolę drugiej generacji. Powodem wstrzymania prac nad wersją na peceta ma być fakt, że LucasArts nie chce być ograniczona wydajnością sprzętu.

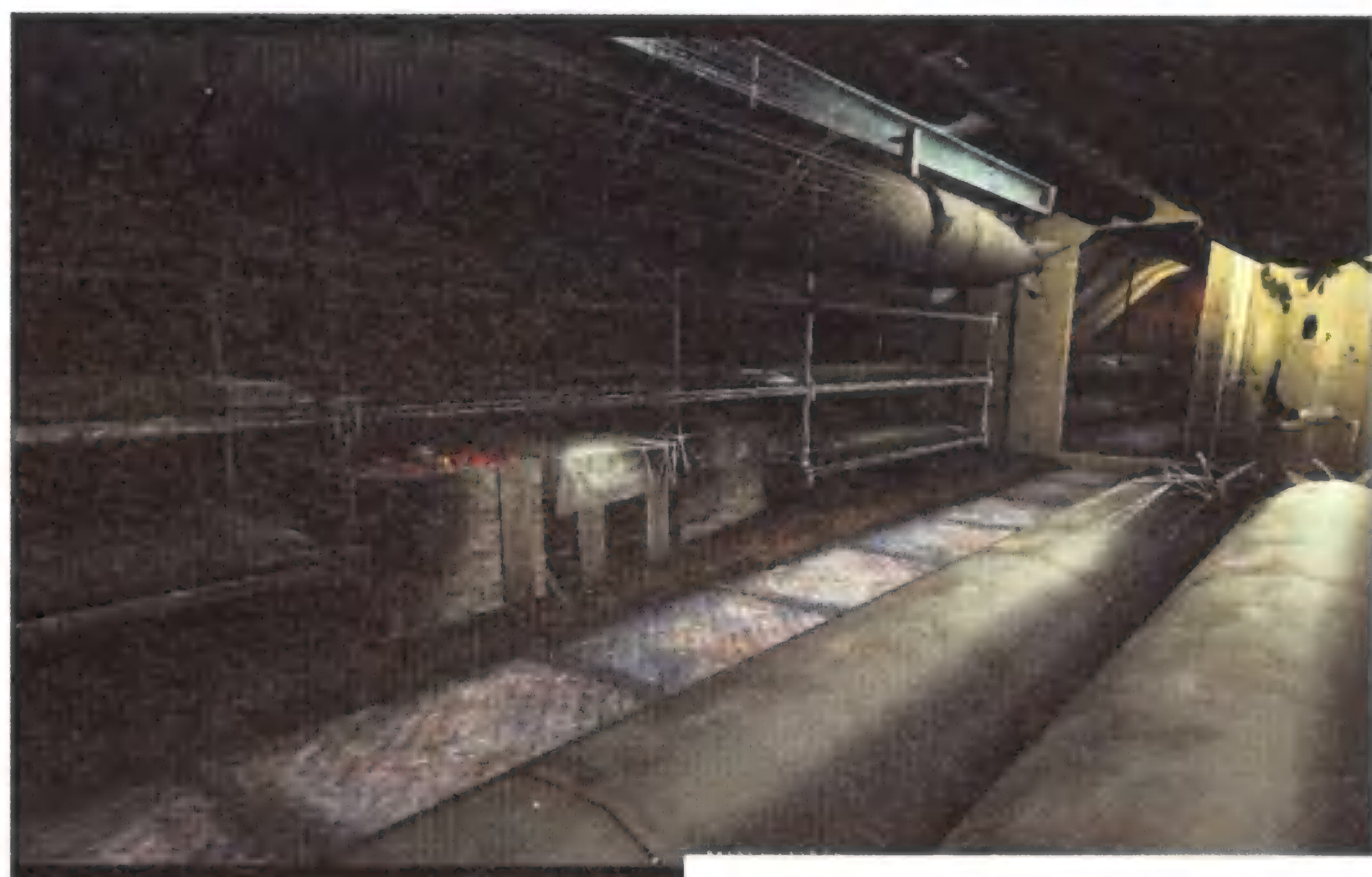
■ „Worms" to kultowa gierka, niedługo powróci w nowym wydaniu pod tytułem „Worms World Party". Tym razem robale dostaną nowy rodzaj uzbrojenia, a ponadto będą mogły stoczyć pojedynki na nowych planszach. Największe zmiany, jak zapowiadają twórcy, zajdą na płaszczyźnie sieciowej.

■ Cinemaware ogłosił rozpoczęcie prac nad grą „Robin Hood: Defender Of The Crown". Ma to być strategia, a pojawi się w połowie 2002 r.

■ WYDAWCA **TALONSOFT** ■ PRODUCENT **ILLUSION SOFTWORKS** ■ PREMIERA **III KWARTAŁ 2001**

HIDDEN & DANGEROUS 2





RI znów wracamy w gorące, wojenne lata czterdzieste (a konkretnie w pięciolatkę 40/45) dwudziestego wieku (taaa... to już poprzednie milenium:)).

Tym razem będziemy mogli utożsamiać się z naszym bohaterem, nie będzie on jednym z wielu. Podobnie jak jego śmiertelny wróg z SS. Walki, w których weźmiemy udział rozegrają się w Europie, Afryce i wszędzie tam, gdzie dotarli brytyjscy żołnierze podczas II wojny. Do dyspozycji dostaniemy dziewięć kampanii, podzielonych na ponad 20 misji.

Tym łatwiej będzie nam się wczuć w klimat walki, iż zmieniono na nowo cały engine gry. Powoduje to nie tylko fajerwerki graficzne i szczegółowość terenu, ale i wpływa na naturalne zachowanie się naszych ludzi oraz wrogów podczas akcji. Dodatkowym smaczkiem jest wykorzystanie do tworzenia animacji techniki motion capture (z udziałem kaskaderów i antyterrorystów).



Czescy twórcy nie zapomnieli też o podrasowaniu dźwięku, interfejsu i sztucznej inteligencji. Ciekawe co jeszcze poprawią przy okazji kolejnej odsłony? ■

■ WYDAWCA **INTERPLAY** ■ PREMIERA **STYCZEŃ 2001**

GUNLOK



Panowie z firmy Rebellion, zamiast stworzyć drugą część „Aliens vs Predator", zabrali się za „Gunloka".

Jest to mieszanka trzech gatunków, znajdziemy tu RTS, RPG i strategię taktyczną. Jesteśmy dowódcą grupki robotów (w porywach do pięciu sztuk żelastwa:)), naszym zadaniem jest walka z korporacją. Oczywiście zarządzaną przez typy spod ciemnej gwiazdy. Bardzo ważna jest w tej grze walka z wrogiem, tu nie wystarczy iść naprzód i strzelać na oślep. Lepiej urządzać zasadzki na pojedyńczą „zwierzynę". A gdzie RPG? No cóż, może to trochę na wyrost, ale każdy robot ma własną charakterystykę, uzbrojenie, szybkość. To my decydujemy o wszystkim.



„Gunlok" imponuje grafiką, widać w niej ręce mistrzów (no cóż, Rebellion było twórcą kultowego „Aliena" na konsolkę Jaguar). Dobre tekstury, masa szczegółów i niesamowite efekty świetlne. Do tego znakomity dźwięk. To wszystko pozwala przypuszczać, że będzie to hit na miarę „Ground Control" czy „Commandosa". ■



■ WYDAWCA **CODEMASTERS** ■ PREMIERA **LUTY 2001**

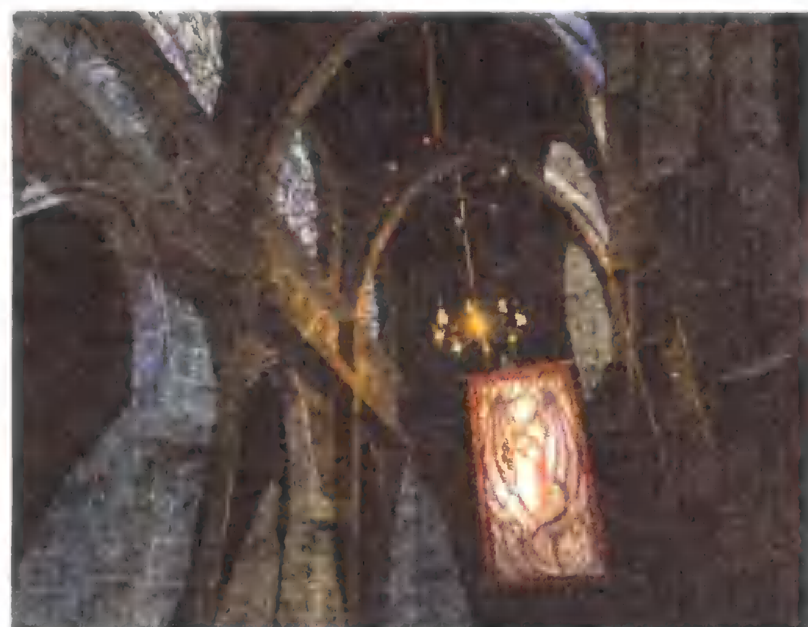
BLADE OF DARKNESS

Zapowiada się klimatyczna przygodówka fantasy ze sporą dawką przemocy. Będziemy mogli nie tylko obciąć komuś główkę, ale i na przykład nóżkę (może być ciekawa animacja:)).



Grafika sprawia niesamowite wrażenie, gra świateł nie przypomina niczego, co mogliśmy zobaczyć w grach do tej pory. Mówiąc po ludzku: noc wygląda jak noc, a rozbłyski światła na mieczu (tudzież innej broni) są jak w dobrym filmie. Całe otoczenie wygląda tak autentycznie, że nie sposób oprzeć się chęci „wejścia" w ekran.

Oczywiście istnieje możliwość gry wieloosobowej, gdzie podczas walki będzie można zmieniać uzbrojenie. Będziesz mógł wybrać Swoją postać spośród: karła, amazonki czy barbarzyńcy. To, jak i gdzie rozpoczniesz rozgrywkę, będzie właśnie od tego zależeć! „Blade of Darkness" to nieco prostych zagadek, lecz przede wszystkim ostra akcja i hektolitry krwi. Czeka na Ciebie siedemnaście poziomów, a kiedy je ukończysz jeszcze jeden - specjalny. Czas naostrzyć miecz! ■





GRY, NA KTÓRE CZEKAMY!

Poniżej zamieszczamy listę gier, które naszym zdaniem mają wszelkie zadatki na to, aby stać się hitami.

Desperados	Infogrames	Styczeń
Settlers IV	Blue Byte	Styczeń
Hostile Waters	Rage	Luty
Z: Steel Soldier	EON	Luty
Anachronox	Eidos	Marzec
Black & White	EA	Marzec
Alone In The Dark 4	Infogrames	Wiosna
C&C: Renegade	EA	Wiosna
Commandos 2	Eidos	Wiosna
Morrowind	Bethesda	Wiosna
Tropico	Take 2	Wiosna
Dungeon Siege	Microsoft	Lato
Max Payne	Take 2	Lato
Republic: The Revolution	Eidos	Lato
Unreal 2	Infogrames	Lato
X–Com Alliance	Hasbro	Lato
Civilization III	Hasbro	Zima
Doom III	Activision	Zima

ze świata

Firma LucasArts oficjalnie zapowiedziała wydanie w przyszłym roku gry online rozgrywającej się w świecie Gwiezdnych Wojen. Znany jest już nawet jej tytuł - „Star Wars Galaxies". Oby do jej premiery Internet stał się u nas bardziej dostępny.

Red Storm wyda grę „Bio-Strike". Będzie to RTS, w którym gracz wciela się w postać szefa laboratorium genetycznego, zatrutego przez nieznanego śmiertelnego wirusa. Twoim zadaniem będzie znalezienie twórców tegoż wirusa i powstrzymanie ich.

Barking Dog Studios, twórcy „Homeworld Cataclysm", przygotowują nowy projekt. Gra ma być First Person Shooterem z elementami akcji i strategii. Ciekawe co za czort z tego wyjdzie?

Wampiry powrócą. W połowie obecnego roku (2001) na półki trafi „Dracula 2" firmy Dreamcatcher.

W grze „Dark Ore" wcielasz się w postać szefa korporacji, budującej stacje kosmiczne, który najpierw musi stworzyć platformę produkcyjną, a następnie dopilnować, aby potrzebne materiały dotarły z Ziemi na czas oraz zacząć produkcję.

Dzięki Fox Interactive powstanie zapewnie niedługo parę nieoficjalnych dodatków do „Aliens vs Predator". Stanie się to dlatego, iż wyżej wymieniona firma udostępni kod źródłowy do „aliena".

Na naszego blaszaka powstanie niedługo „Sim Coaster". W grze będziemy odgrywali rolę menadżera parku i zaspakajali życzenia naszych klientów.

Na serwisie http://www.cinescape.com/ pojawiła się informacja, że być może powstanie serial na podstawie gry „Nocturne".

Pojawił się w sieci trailer do filmu Tomb Raider z Angeliną Jolie w roli głównej.

WYDAWCA **EIDOS** PRODUCENT **ION STORM** PREMIERA **II KWARTAŁ 2001**

ANACHRONOX

Dwójka bohaterów, nieprzeciętnych łowców i pogromców Obcych, w grze podobnej do serii „Final Fantasy".

I to wszystko na silniku „Quake'a II". Krótko mówiąc: RPG w klimacie science-fiction (trochę Matrixa, trochę Blade Runnera), oczywiście w środowisku trójwymiarowym. Głównym bohaterem jest międzyplanetarny handlarz i detektyw w jednej osobie Sylvester „Sly" Boots. W pozostałych rolach występują między innymi: pijaczek-superbohater, naukowiec, który odkrył, że coś nie gra we wszechświecie, holograficzna sekretarka oraz blisko dwie stówki typów wroga. O stu poziomach nie wspomnę. Zapowiada się pyszna zabawa, podlana specyficznym humorem, który nie powinien być obcy czytelnikom książek z serii „Autostopem przez Galaktykę". W grze będziesz badał planety i galaktyki, walczył z potężnymi wrogami i odkrywał nowe przedmioty i uzbrojenie. Ponadto znajdziesz podgierki: strzelanka w typie Rebel Assault czy taniec homo-niewiadomo) i wiele innych...

Uff... zapowiadają się tygodnie dobrej zabawy. ■



WYDAWCA **EIDOS** PRODUCENT **CORE** PREMIERA **IV KWARTAŁ 2001**

PROJECT EDEN

Twórcy pierwszego „Tomb Raidera" przedstawiają, zapierającą dech w piersiach grę z gatunku akcji, z widokiem z perspektywy pierwszej lub trzeciej osoby. To nie fałsz, choć tak naprawdę w „Project Eden" znajdziesz więcej elementów trójwymiarowej strategii i przygody. No więc jak to jest?

Wszystko się zgadza. Swoich bohaterów możesz oglądać z trzech perspektyw: pierwszej, drugiej i trzeciej osoby. Każdy ma inne umiejętności, a więc nadaje się do rozwiązywania różnych problemów i zagadek. Aczkolwiek często jest ostro i krwisto.

Twoje zadanie to uwolnienie grupy inżynierów, którzy zaginęli w jednym z nieprzyjaznych wielkich miast (oczywiście pełnych wrogów). Masz do dyspozycji czteroosobową grupę z Urban Protection Agency, czyli dowódcę, komputerowca, inżyniera i robota. Będziesz się przedzierał przez markety, parki zabaw, centra sportowe. Przyjdzie Ci układać się lub walczyć z szerokim wachlarzem przeciwników: od gangów do zmutowanych potworów.

Doskonała grafika i dźwięk czyni z tego tytułu łakomy kąsek dla miłośników „System Schock'a", „Falouta" i klimatów rodem z Blade Runnera. ■





■ WYDAWCA **INTERPLAY** ■ PREMIERA **MARZEC 2001**

NEVERWINTER NIGHTS



Ten tytuł powinien pogodzić dwa zwaśnione obozy miłośników RPG'ów.Komputerowcy dostaną do ręki argument przeciwko „nieużywaniu wyobraźni" w adaptacjach na PieCe, a ortodoksyjni zwolennicy spotkań i Mistrzów gry, możliwość zabawy z graczami z całego świata.

Już widzę zdziwienie na Waszych twarzach: jak to możliwe? Hmm... do tej pory komputerowe RPG nie pozwalały graczowi na zbytnie ingerencje w świat gry. Praktycznie większość wydarzeń została z góry zaprogramowana, a więc była ich skończona ilość.

Tytuł „Neverwinter Nights" jest oparty na systemie Advanced Dungeons&Dragons 3rd Edition. Zawarty w nim tryb single player, pozwala na zaznajomienie się z obsługą gry. Następnie, korzystając z dołączonego edytora, tworzymy własny świat od podstaw - wykorzystując ogromne zasoby, od budynków przez krainy, a na postaciach skończywszy. Dodać do tego należy ogólnoświatowy serwer neverwinter.net - nieprzebrane morze twórczości miłośników tego tytułu. Graczami opiekuje się Mistrz gry, porozumiewając się z nimi (oczywiście z określoną grupą) za pomocą klawiatury. Krótko mówiąc, prawdziwy RPG w komputerze! Okraszony znakomitą oprawą dźwiękowo-wizualną. Niestety przyjdzie na niego jeszcze trochę poczekać.

Oczywiście znajdą się malkontenci z cyklu: "eee tam, ja se wolę wyobrazić potwora", ale to już ich sprawa. ■



ROZWIĄZANIA KONKURSÓW

Konkurs "MiG"

Zestawy encyklopedii otrzymują: Mariusz Poszwa, Szczecin; Bartłomiej Jan Rost, Olsztyn; Jolanta Sokołowska, Zambrów; Mirosław Kurzak, Lublin; Arkadiusz Stefaniak, Turowo Pomorskie; Piotr Gancarz, Słupsk; Michał Kwiatek, Warszawa; Andrzej Byczewski, Poznań; Olaf Słomski, Gdynia; Piotr Kowalewski, Rzeszów.

Konkurs "Blair Witch część I"

Grę "Kleopatra" otrzymują: Krzysztof Uroda, Wilczkowice; Maciej Połowniak, Szwarszowice; Tomasz Niedoba, Kraków; Tomasz Bukowski, Dębica; Piotr Wdowiak, Koronowo; Kinga Śniegowska, Gniezno; Paweł Zbrzeźniak, Chojnice; Irena Fidyt, Chełmek; Daniel Turkiewicz, Kalisz; Przemysław Pietraszek, Warszawa; Mariusz Dmochowski, Kowary; Tomasz Świderski, Sopot; Ewa Gawlik, Kraków; Tomasz Gembolis, Katowice; Paweł Marzec, Michałowice;

Grę "Blair Witch cz. I" otrzymują: Krzysztof Tomasiak, Lubiąż; Jarosław Koterwa, Poznań; Robert Wawryszuk, Lublin; Paweł Ojrzanowski, Szczecin; Sławomir Szpakowski, Bytom; Zbigniew Jaworski, Biały Bór; Sylwester Bernaciński, Stara Miłosna, Anna Walicka, Warszawa; Konrad Jarzębowski, Katowice; Beata Kruszyńska, Lublin; Mateusz Ślusarski, Sopot; Michał Olszewski, Warszawa; Paweł Grzybowski, Kraków; Andrzej Zaręba, Gdańsk.

Autorzy obiecują na razie około 20 misji w sześciu etapach. Podział gry na akty wskazuje, że pojawi się warstwa fabularna.






FALLOUT TACTICS: BR

Wojna. Spada z nieba niczym wygłodniały potwór, pochłania wszystko na swej drodze. Pożarła świat, gdy starożytni Jankesi zostali zaatakowani przez Kommuchów. To wtedy ogień spadł z nieba i świat zmienił się na zawsze.

W post-nuklearnej Ziemi, technologicznie zbliżonej do wieku XX a mentalnie do średniowiecza, Bractwo Stali jest ostatnią opoką opierającą się szaleństwu.

Nie, to nie kontynuacja „Mad Max'a". Wszyscy dobrze już wiedzą, że mowa o nadciągającej kolejnej odmianie „Fallouta" - „Fallout Tactics: Brotherhood of Steel". Odrobina historii: stało się to, co nieuniknione - gdzieś w odległej, alternatywnej rzeczywistości wesoły elektryk nie przeskoczył płotu, komunizm nie upadł, rakiety nie zardzewiały w hangarach. Być może zrobiła to sprzątaczka albo ktoś z wierchuszki niechcący usiadł na atomowym guziku. Grunt, że poleciało. Czytaliście lub oglądaliście „Listonosza"? A „Mad Maxa"? Właśnie taki obraz świata, zniszczonego przez nuklearny kataklizm prezentują wszystkie „Fallouty". Nie ma w nim miejsca na humor, miłość, litość, ten żelazny świat kieruje się tylko jedną zasadą: przeżyć. Za wszelką cenę.

„Fallout Tactics: Brotherhood of Steel" przenosi gracza właśnie tam. Owszem, tylko przenosi - nie jest kontynuacją „Fallout 1 & 2", choć toczy się równolegle w czasie do wydarzeń z „dwójki". Tym razem, naszą misją nie jest ratowanie świata przed hordami mutantów lub zdegenerowanych niedobitków armii USA. Gracz staje na czele niewielkiego, sześcioosobowego oddziału wojowników Bractwa Stali. Niektórzy z Was na pewno pamiętają tych - lekko sfanatyzowanych militarystów. Nie wszyscy wiedzą, że jest to ostatnia frakcja kultywująca technologię i kulturę minionego świata. Dążą oni do rozwoju technologicznego i przywrócenia pokoju. Inna sprawa, że wyznają zasadę „cel uświęca środki" i kilka innych, ciut zbyt radykalnych haseł.

Do dzieła: „Fallout Tactics: Bractwo Stali" to turowa strategia z izometrycznym rzutem na pole bitwy. Graficznie bardzo przypomina drugiego „Fallouta". Jest od niego bardziej kolorowy, jednak to wciąż ten sam mroczny klimat, budzący uczucie pustki i beznadziejności. Zabawę rozpoczynamy od wyboru oddziału sześciu, spośród około 30 świeżo upieczonych, kadetów Bractwa. Jak możecie się domyślać - żółtodzioby z nich i byle Gecko zrobi z nich krwisty befsztyk. Jednak pod naszym dowództwem, mają szansę na przeżycie i stanie się elitarną jednostką. Wcielamy się w dowódcę oddziału, nasza śmierć kończy zabawę. Autorzy obiecują na razie około 20 misji w sześciu etapach. Podział gry na akty wskazuje, że pojawi się warstwa fabularna. Nasze wysiłki będą wynagradzane filmowymi awansami, obrazującymi sytuację w post nuklearnym świecie. Misje zapowiadają się rozmaicie. Począwszy od wywiadu, śledzenia wroga, poprzez zdobywanie rozmaitych przedmiotów, a na




OTHERHOOD OF STEEL

masowej rozwałce „tych złych" frontalnie, z zasadzki lub zaskoczenia, skończywszy. Mają rozgrywać się w systemie podziału na dzień i noc, w rozmaitych sceneriach typu: pustynie, górskie jaskinie, podziemia baz wojskowych czy piwnice miast. Zwiększono interakcję z otoczeniem, czyniąc z niego element walki (zastawianie pułapek) lub kamuflażu (krycie się za przedmiotami). Twórcy chwalą się też wyjątkowo wielkimi mapami...





Autorzy postawili na taktykę. Jak widać ponownie postanowili stworzyć dzieło ambitne, a nie kolejnego RTS'a, w którym grunt to ogień ciągły. Dlatego tak dużą rolę odgrywa system turowy. Raczej nie będzie on różnić się specjalnie o tego znanego z „Ufo", bo cóż nowego można wymyślić? Każdy z naszych ludzi ma określone parametry fizyczne, takie jak: siła, zręczność, szybkość, od których zależy, jak wiele będzie miał „punktów ruchu" do wykorzystania w swojej turze. „Punkty ruchu" to jeden z ważniejszych parametrów bohatera. Każda akcja, wyjęcie pistoletu, wykorzystanie przedmiotu itp. wiąże się z ich zużyciem. Trzeba liczyć się z każdym posunięciem. Część z nich jednak, warto zaoszczędzić przy poruszaniu się po niezabezpieczonym terenie, by móc odpowiadać ogniem lub schować się za rogiem w razie ataku na swoją osobę. Strzelać można na stojąco, klęcząc lub leżąc. Autorzy przewidzieli możliwość czołgania się i ukrywania za przeszkodami. Saper, wyposażony w umiejętność wykrywania pułapek, będzie mógł zaminowywać teren ładunkami wybuchowymi. Ponadto pojawią się też inne umiejętności, ułatwiające przeżycie w nieprzyjaznym środowisku. Na szczęście nie jesteśmy ślepi, bo podobno dostępny w grze HUD (czyli wyświetlacz) ma zapewniać nam ogarnięcie wzrokiem całego pola akcji, łącząc funkcje radaru, pip-boya oraz bazy danych o celach misji i przeciwnikach. Takie kieszonkowe centrum dowodzenia.

Nawyki RPG'owe trudno się porzuca, stąd i w „Fallout Tactics" pojawią się elementy Jedy-

UZBROJENIE

A oto kilka co ciekawszych, środków perswazji.

BOS Minigun
obrażenia: 4-10
AP: 6



Chaingun
obrażenia: 4-10
AP: 6



Desert Eagle
obrażenia: 3-8
AP: 4



H&K SMG
obrażenia: 3-9
AP: 4, 6



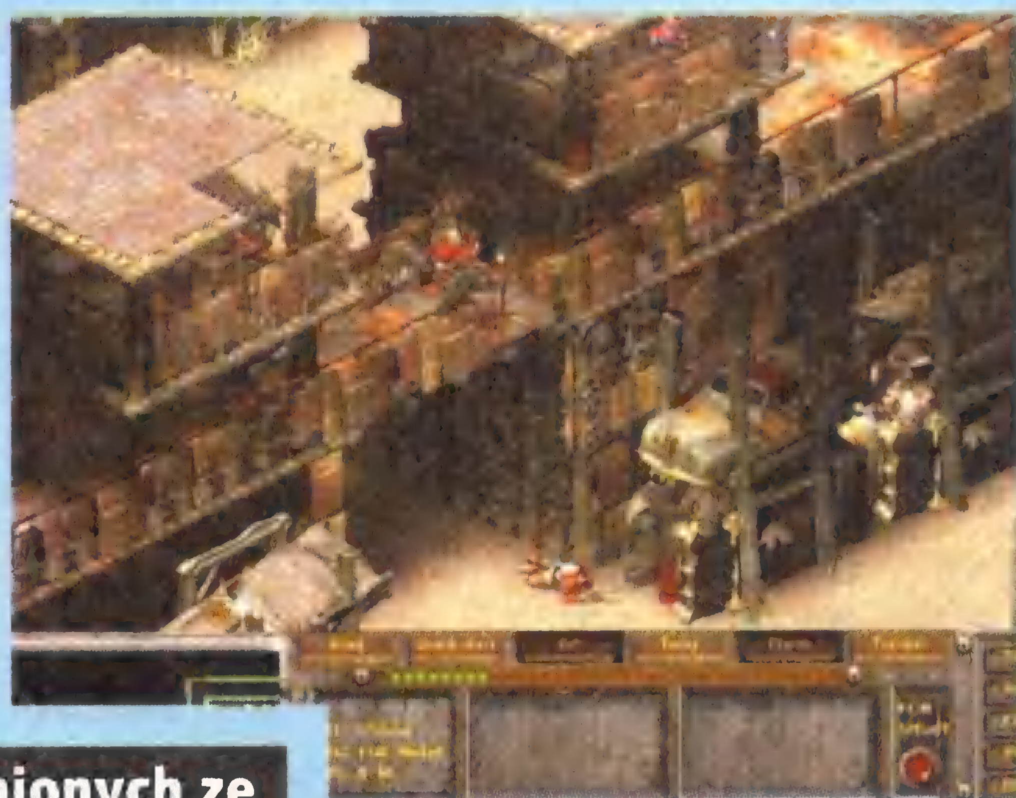
M16
obrażenia: 5-12
AP: 4, 6



Rocket Launcher
obrażenia: 15-30
AP: 4



nego Słusznego Gatunku. Z pewnością będzie można rozwijać umiejętności swych wojowników, rozdzielać między nich unikalne, znane z „Falloutów" i zupełnie nowe „traits" oraz „perks", czyli aktywne i pasywne zdolności bohaterów. Do znanych cech, jak np. snajper czy „sharpshooter" mają dołączyć nowe. Jak widać, będziemy musieli zostać dowódcą w każdym calu, planować nie tylko ruchy postaci, lecz i ich rozwój, wręcz włazić im do łóżka. System kreacji i rozwoju bohaterów to nie jedyny nalot rodem z roleplayów. Pojawią się poboczne, niekonieczne do ukończenia misje, nagradzane premiami doświadczenia, nowym sprzętem czy umiejętnościami. Zapowiedziano ich ok. 18. Wykonanie wszystkich celów w jednej misji, ma wpływać na szanse bohaterów w kolejnej. Mają one stanowić zamknięty, spójny system, w którym na sukces pracuje się od początku do końca.





Dla nie zaznajomionych ze światem „Fallouta", nowością okażą się rozmaite, zmutowane potworki.





Walkę będziemy mogli prowadzić za pomocą kilku ciekawych zabaweczek. Największą nowością są oczywiście pojazdy. Wreszcie uda się zasiąść za sterami zarówno lekkiego ścigacza, prowadząc skuteczny ogień w trybie atak-odskok, jak i pancernego potwora, którym rozjedziemy wszystko na swej drodze (ludzi też, yeah!). Możliwość prowadzenia przez ukrytych członków teamu ognia z okienek pojazdu, czyni z niego realne zagrożenie (nie mówiąc o armatce kaliber 80mm czy ciężkim karabinie maszynowym...). Inne praktyczne zalety takiego sposobu transportu to bezpieczne przewożenie rannych czy magazynowanie sprzętu. Kolejny element to uzbrojenie podręczne. Obok popularnych pistoletów Desert Eagle, ostoją wolności słowa i swobód obywatelskich, zostały różnego typu obrzyny - samopały, pistolety plazmowe i zwykłe. Pojazdy pancerne rozbijać będziemy wyrzutnią rakiet, a piechotę skosimy minigunem lub przerobimy na skwarki miotaczem ognia. Do wyboru, do koloru. Ostatni aspekt to zbroja. Lekka - np. skórzana, umożliwia większą swobodę ruchów, lecz w niewielkim stopniu zmniejsza siłę uderzenia pocisku. Cięższa cechować się będzie większą wytrzymałością, ale kosztem mobilności. Zbroje podzielone będą na cztery główne rodzaje: leather, enviromental, metal i power armors. Pojawią się różne ich typy, różniące się statystykami. Nafaszerowane elektroniką power armors będą mogły zwiększać siłę i wytrzymałość bohatera ją noszącego. Cóż jednak z najwymyślniejszego nawet sprzętu, jeśli nie byłoby go na kim użyć... Dla nie zaznajomionych ze światem „Fallouta", nowością okażą się rozmaite, zmutowane potworki. Będą to ghule - czyli ludzie napromieniowani do tego stopnia, że przypominają rozpadające się trupy. Najniebezpieczniejszymi dzikimi zwierzętami są Deathclawy - wybryk szalonych naukowców laboratoriów wojskowych, teraz na wolności. Istoty inteligentne reprezentowane są przez łowców niewolników, bandytów, dealerów narkotyków. Skoro akcja toczy się równolegle z „Fallout 2", może wpadniemy również na niedobitki armii Super Mutantów. Nie zabraknie nam również strażników podziemnych baz, robotów bojowych i innych reliktów zaginionej cywilizacji. Nie oznacza to, że nie spotkamy na swej drodze przyjaznych dusz (jeśli ktoś tam w ogóle ma duszę). Z pewnością nie poprowadzimy tu długich dialogów rodem z przygodówki, lecz autorzy zapowiadają około 50 postaci niezależnych, które oprócz rozmowy, zaoferują nam wskazówki, handel, może nawet zlecą jakieś zadania. Palec ze spustu!

Na koniec, warto jeszcze tylko wspomnieć, iż gra będzie oczywiście dostępna w trybie multi-player, do gry w sieci lub przez internet. Jej demo, według zapewnień polskiego wydawcy, CD Projektu, ma się ukazać w styczniu 2001 i zawierać 2 misje. Obietnice producentów zawsze są przesadzone, jednak „Fallout" nas nie zawiódł. Dwójka też nie, mimo że sequele to z reguły odcinanie kuponów od sprawdzonego pomysłu. Sądzę, że i „Tactics" zapewni nam niezłą dawkę zabawy. Czego sobie i Wam życzy

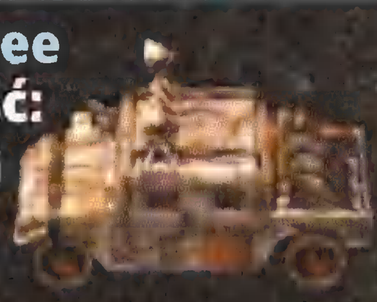
LUSIEK

„Przeszła chmura uderzeniowa, opadł radioaktywny pył, stary świat zmienił się na zawsze. Zmienił się też Fallout"

POJAZDY

Oto niektóre z dostępnych w grze pojazdów:

Humvee
prędkość: 70 mil/h
zasięg: 300 mil
pasażerów: 5
ładowność: 2500
HP: 375



T-90 Tank
prędkość: 40 mil/h
zasięg: 100 mil
pasażerów: 4
ładowność: 2500
HP: 500
uzbrojenie: 12-Pound Gun



Tractor-Trailer
prędkość: 80 mil/h
zasięg: 200 mil
pasażerów: 2-3 w kabinie + 30
ładowność: 50000
HP: 400



Armored Troop Transport
prędkość: 50 mil/h
zasięg: 200 mil
pasażerów: 85
ładowność: 8000
HP: 400



Corvega Highwayman
prędkość: 80 mil/h
zasięg: 300 mil
pasażerów: 5
ładowność: 2500
HP: 250



www.timsoft.pl

www.timsoft.pl

SKLEP INTERNETOWY Z GRAMI I NIE TYLKO . . .

Sklep internetowy TimSoft - Program Microsoft Internet Explorer dostarczony przez IDG.pl

Plik Edycja Widok Ulubione Narzędzia Pomoc

Adres http://www.timsoft.pl/ Przejdź

INTERNETOWY SKLEP KOMPUTEROWY

Jesteś naszym 461858 gościem

TimSoft

Sklep
Pełny cennik
Nowości
Zapowiedzi
Hity
Dla dzieci
Po polsku
Edukacja
Koszyk
Moje konto
Jak kupować
Pomocna dłoń
Recenzje graczy
Kody do gier
Strony WWW
mIRC
Patche
Demo gier
Recenzje
Solucje
Forum
Drivery
Inne
Prezenty
Poczta
Strona główna

Witamy w Internetowym Sklepie *TimSoft*!

Prezent do każdego zamówienia. SPRAWDŹ !!!

Civilizacja 2:Próba Czasu PL 2000-12-01 07:30:09

Chyba nikomu nie muszę przypominać produktów ze słynnej serii "Civilization" wymyślonej, przez Sida Meier'a. Jak można dowiedzieć się z zapowiedzi, panowie z Microprose przygotowali dla nas całe pudełko niespodzianek. Już sugestywne hasło widniejące na oryginalnym pudełku "3 games in 1" daje wiele do myślenia...

Cena 77.00 zł
Zamawiam
Zobacz opis
W sprzedaży od 2001-01-19

Silent Hunter II 2000-12-01 07:30:07

Silent Hunter II - symulator okrętu podwodnego, kolejna część serii zapoczątkowanej przez słynnego Silent Huntera, odtwarza z niesamowitą dokładnością dramatyczne losy bitwy o Atlantyk. Bitwy rozegranej między niemieckimi U-bootami, a brytyjskimi i amerykańskimi okrętami uczestniczącymi w konwojach z pomocą dla wojsk walczących w Europie.

GRY PC-CD ROM
Najbliższe premiery i wznowienia

1 Lemingi Rewolucja PL 01.12.2000
2 Baldurs Gate 2 PL 01.12.2000
3 Zeus: Pan Olimpu PL 01.12.2000
4 Baldurs Gate:Złota Edycja PL 01.12.2000
5 Rune 04.12.2000
6 Twoje Komiksy-Lucky Luke PL 04.12.2000
7 Resident Evil 3 04.12.2000
8 Panzer General II 05.12.2000
9 Quest for Glory V: Dragon Fire 05.12.2000
10 Shadow Watch 05.12.2000

Najchętniej zamawiane gry
1 Baldurs Gate 2 PL
2 Colin McRae Rally 2

POLECAMY:
FIFA 2001
Najbardziej realistyczna piłka nożna. Autentyczni zawodnicy, wiwatujący kibice, dialogi piłkarzy podczas meczy
kupuję
pokaż opis
cena 119.00 zł

- opisy gier
- kody do gier
- recenzje
- solucje
- drivery
- nowinki

Prowadzimy także sprzedaż hurtową.
Sklepy i kawiarnie internetowe prosimy o kontakt
e-mail'em: **hurt@timsoft.pl**

przez Internet TANIEJ!!

SKLEP WYSYŁKOWY

TimSoft COMPUTER SOFTWARE ®

(0-94) 346-11-58
ZAMÓW PRZEZ TELEFON !

e-mail: sklep@timsoft.pl

Ceny w złotych, zawierają VAT. Cennik z dnia 23 grudnia 2000. Termin realizacji 2-7 dni. Do każdego zamówienia bezpłatnie: kolorowy katalog i pismo o grach wraz z dwoma płytami CD-ROM oraz pełną wersją gry. Do wysyłki doliczamy koszty pocztowe w wysokości 9,99 zł (opłata obejmuje dodatkowo 12-mies. prenumeratę oferty + karty rabatowe). Zamówienia telefoniczne przyjmujemy od poniedziałku do piątku w godzinach 8-18 oraz w soboty od 10-14. Zamówienia przez Internet: **www.timsoft.pl**
Zamówienia pocztowe prosimy przysyłać na kartach pocztowych, koniecznie z dopiskiem **0-1** na adres: **TimSoft, 75-016 Koszalin skr. pocztowa 211.**

CENNIK GIER PC CD-ROM

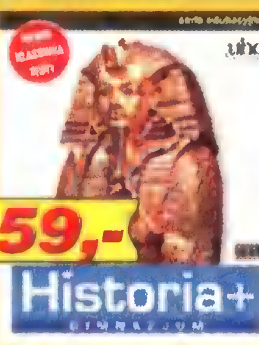
N - nowości, **Z** - zapowiedzi, **H** - hity

	3 W 1 PL	29,95
Z	4x4 Evolution	159,00
	A.D. 2044 PL	49,90
H	ABE'S EXODUS	59,00
	Ace Ventura-Psi Detektyw PL	69,00
	ACM 1918 PL	49,95
	Adaś i Pirat Barnaba + gratis zegarek	69,95
H	Age of Empires 2 + poradnik PL	169,00
N	Age of Empires 2: the Conquerors	169,00
Z	Age of Sail 2	159,00
N	Age of Wonders PL	79,00
	Agharta PL	49,95
Z	Aiken's Artifact	129,00
H	Airline Tycoon PL	69,00
	Airport Inc.	99,00
Z	Alice	129,00
	Alien vs Predator - Gold Edition	119,00
	Alpha Centauri	59,95
	Anno 1602 PL	99,00
Z	Arcanum	159,00
Z	Arcatera PL	89,00
	Armored Fist 3	129,00
	Asterix i Obelix Kontra Cezar PL	69,00
	Atlantis 2 PL	79,00
	Aztec PL	69,00
Z	B-17 Flying Fortress	99,00
	Babyz	79,00
Z	Baldurs Gate 2 PL	159,00
Z	Baldurs Gate:Złota Edycja PL	99,00
	Battlegr.-Prelude to Waterloo	69,00
	Battlezone	39,95
	Battlezone 2	169,00
	Blair Witch: cz.1 - Rustin Parr PL	99,00
Z	Blair Witch:cz.2-Legenda Coffin Park PL	99,00
Z	Blair Witch:cz.3-Historia Elly Kedward PL	99,00
	BLOOD 2+misje (The Nightmare Lew.)	59,95
	Broken Sword II PL	59,95
H	Brydż '99 PL	79,00
N	C&C Red Alert 2	129,00
	C&C Tiberian Sun	109,00
	C&C Worldwide Warfare	109,00
H	Caesar 3	99,00
	Capitalism +	39,00
	Carmageddon III (TDR)	99,95
N	Casino 2001	169,00
	Castrol Honda Superbike 2000 PL	69,00
Z	Championship Manager 2000/2001	139,00
	Championship Manager 3 + liga PL	59,00
Z	Chessmaster 8000	99,00
Z	Chicken Run	139,00
Z	Civilizacja 2:Próba Czasu PL	79,00
	Civilization:Call to Power	79,95
	Close Combat 3	139,00
Z	Close Combat 5: Invasion Normandy	99,00
	Close Combat IV	69,00
	Codename Eagle	159,00
Z	Colin Mcrae Rally	99,00
Z	Colin McRae Rally 2 PL	99,00
N	Combat Flight Simulator 2	199,00
	COMMAND& CONQUER	59,95
Z	Commandos: Behind Enemy Lines	99,00
Z	Commandos: Beyond the Call of Duty	99,00
	Cool Pool	89,00
	Creatures 3	69,00
	Creatures Adventures	99,00
Z	Creatures Playground	99,00
	Crime Cities PL	69,00
	Croc 2	109,00
Z	Crusaders of Might&Magic	79,00
H	Cue Club PL	69,95
	Dark Omen Warhammer	59,95
	Dark Reign 2	169,00
	Dark Stone	59,95
	Delta Force 2	129,00
	Demise PL	69,00
	Deus Ex	139,00
	Devil Inside PL	29,90
	DIABLO	69,95
H	DIABLO 2 PL+mousepad+płyta muz.	159,00
	Diablo Helfire Pack	49,95
	Discworld Noir	69,95
	Dogs of War	159,00
	Dogz 4	69,00
	Drakan	99,00
	Driver	99,00
	Duke Nukem 3D + Nowe Misje	59,00
Z	Duke Nukem Edangered Species	99,00
	DUNE 2000	59,00
	Dungeon Keeper + Magic Carpet 2	59,00
	Dungeon Keeper 2 PL	59,00
N	Earth 2150:Moon Project Gold PL	69,95
N	Earth 2150:Moon Project PL	19,95
	Earthworm Jim 3D PL + koszulka	69,00
Z	Enemy Engaged PL	99,00
	Extreme Biker	69,00
	F-14 Fleet Defender	39,00
	F-15 (Janes)	159,00
	F-16 Aggressor	155,00
	F-22 Lighting 3	129,00
	F/A-18 - (Jane's)	159,00
	F/A-18E Super Hornet	129,00
Z	F1 Championship Season 2000	129,00
N	F1 Manager	129,00
	F1 World Grand Prix '99	119,00
Z	F1 World Grand Prix 2000	139,00
	Falcon 3.0	39,00
	Fall Weiss 1939	39,00
Z	Faraon + Kleopatra Pl	129,00
	Faust PL	79,00
	Fields of Fire	39,00
	Fields of Glory	35,00
	FIFA '98	59,95
	FIFA 2000	79,00
N	FIFA 2001	129,00
	Fighter Pilot	59,95
H	Fighting Steel	69,00
Z	FINAL FANTASY VII	109,00
	Final Fantasy VIII	159,00
	Fire Zone PL	39,00
	Flanker 2.0	69,00
	Fleet Command (Jane's)	159,00
	Flight Unlimited 2	79,00
	Flojd PL	39,00
	Formuła 1 - 2000	79,00
	Freespace 2 PL	79,00
	FreeSpace: Wielka wojna PL	49,95
	Frogger	39,00
	Gabriel Knight 3: Blood of Sacred	69,00
Z	Gift From the Stars PL	79,00
N	Golf 2001	159,00
	Gorky 17 PL	69,95
N	Grand Prix 3 PL	99,00
	Grand Prix Champ. J.H.'98	69,00
	Grand Prix Legend	69,00
	Grand Theft Auto 2 PL + koszulka	99,00
	Ground Control	159,00
Z	Ground Control: Dark Conspiracy	99,00
Z	Gunman	129,00
	Gunship	99,00
	Half Life:Generacja	159,00
	Half-Life Gold	99,00
Z	Harpoon 4	99,00
	Heavy Metal: FAKK2	159,00
	HERETIC 2	59,00
H	Heroes M&M 3:Armagedon's Blade PL	49,00
Z	Heroes M&M-Shadow of Death PL	99,00
	Heroes of Migh & Magic	49,95
	Heroes Of Might & Magic 2 PL	99,95
	Heroes Of Might & Magic 3 PL	79,00
	Hidden&Dangerous - Złota Edycja	99,00
	Hind	35,00
Z	Hitman - Codename 47	139,00
	Hokus Pokus Różowa Pantera PL	69,00
	Homeworld	159,00
	Homeworld Cataclysm	99,00
	Hopkins FBI PL	69,00
Z	Hugo- Magiczna Podróż PL	79,00
Z	Hugo- Magiczny Dąb PL	79,00
Z	Hugo- Rollercoaster PL	79,00
Z	Hugo- Świąteczna Przygoda PL	79,00
Z	Hugo: Tropikalna Wyspa PL	99,00
	Hype The Time Quest PL	99,00
	Icarus PL	49,00
H	IceWind Dale PL	99,00
	Imperialism 2-Age of Exploration	69,00
	Imperium Galactica II ang.	119,00
Z	In Cold Blood PL	119,00
	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00
	Industry Giant	39,00
	Insane Speedway 2	39,00
	Interstate '82	99,00
	Invictus PL	79,00
	J.B - przygodówka PL	29,90
	Jack Orlando PL	49,95
H	Jagged Alliance 2 PL	69,95
H	Jazz Jackrabbit 2 PL + dod. Poziomy	49,95
	Jazz Jackrabbit 2 PL:Zimowe Przyg.	49,95
Z	Jet Fighter 4: Fortress America	159,00
N	Kao Kangurek PL	49,00
	Kapitan Pazur PL	59,00
Z	Kingdom Under Fire PL	79,00
	Kiss Psycho Circus:Nightm.Child	159,00
Z	Kiss: Pinball	69,00
	Kleopatra PL	99,00
	Knights & Merchants PL	49,95
Z	Konung: Legenda Północy PL	99,00
N	Koszykówka Manager 2001 PL	99,00
	Kroniki Czarnego Księżyca PL	69,00
	Kryształowy Klucz PL	49,00
	Lands of Lore 3	59,00
Z	Larry 5 PL	19,90
H	Larry 7 PL	69,00
Z	Lego Alpha Team PL	79,00
	Lego Creator PL	99,00
Z	Lego Friends PL	99,00
Z	Lego Legoland PL	79,00
	Lego Loco PL	99,00
	Lego Racer PL	99,00
Z	Lego Rock Raiders PL	99,00
Z	Lego Stunt Rally PL	79,00
	Lego Szachy PL	99,00
	Lemingi Rewolucja PL	69,00
	Liath-World Spiral PL	49,95
	Liga Polska Manager'98	49,00
H	Liga Polska Manager 2000 PL	99,00
	Lomax PL	49,00
Z	Longest Journey PL	99,00
	Lords of Magic	69,00
	Luftwafe Commander	69,00
	M 1 Tank	39,00
	Mad Trax	49,95
	MAGIC & MAYHEM	59,95
	Majesty PL	79,00
	Martian Gothic-Unification	159,00
	MDK 2 PL + gratis MDK PL	79,00
	Megarace 2	39,00
H	Messiah PL + płyta z muzyką	29,90
	Metal Fatigue	159,00
	Metal Gear Solid	169,00
	Midnight Racing PL	69,95
N	Midtown Madness 2	169,00
	Might & Magic VII PL	79,00
Z	Might & Magic VIII PL	79,00
	Mortyr PL +koszulka	59,00
	Myst	69,95
Z	Myst 3: Exile	99,00
Z	Na Kłopoty Pantera PL	79,00
	Nations Fighter Command	129,00
	NBA 2000	79,00
Z	NBA 2001	129,00
	NBA 99	59,00
	Need For Speed 4	79,95
	Need For Speed 5: Porsche 2000	119,00
	NHL 2000	79,00
	NHL 2001	119,00
	NHL'99	59,00
Z	No One Lives Forever	129,00
	Nocturne	69,00
Z	Odyseja-W poszukiwaniu Ulissesa PL	79,00
Z	Oni	159,00
	Operational Art Of War	49,00
Z	Outforce PL	99,00
	Panzer General 3	99,00
	Panzer General II	69,00
N	Panzer General 3D: Scorched Earth	99,00
	Phantasmagoria 2	69,95
	Pizza Syndicate PL	69,95
N	Planescape:Torment: Złota Edycja PL	99,00
	Pompei PL	79,00
	Populous 3: The Beginning PL	59,95
	Prince of Persia 1 i 2	39,00
	Prince of Persia 3D	99,00
Z	Project IGI	139,00
H	Quake 3:Arena	99,00
	Quest for Glory V: Dragon Fire	69,00
	Rage of Mages PL	69,95
	Railroad Tycoon 2 PL + misje	99,00
	Rally Championship '99 PL	59,00
H	Rayman 2 PL	69,00
Z	Reach for the Stars	99,00
	Reah + A.D. 2044 PL	135,00
	Reah PL	99,95
	Recoil	59,00
	Red Baron 2	69,95
	Redline	59,00
	Redneck Rampage	39,00
Z	Resident Evil 3	139,00
	Return to Krondor	69,00
	Rezerwowe Psy PL (od 18 lat)	49,00
	Riven	69,95
Z	Rogue Spear:Urban Operations	99,00
	Rollcage Stage 2	159,00
N	Rollercoaster Tyc:Loopy Landscapes PL	39,00
	Rollercoaster Tycoon: Złota Edycja PL	99,00
Z	Rune	159,00
Z	Sacrifice PL	99,00
	Saga Rage of Vikings PL	69,00
Z	Schizm PL	109,00
Z	Schizm PL wersja DVD	139,00
	Screamer Rally	59,95
	Sega Rally 2	99,00
	Septera Core	69,95
Z	Settlers 4 PL	99,00
Z	Settlers 3: Złota Edycja PL	99,00
	Seven Kingdoms	49,00
Z	Shadow Watch	159,00
	Shogun PL	119,00
	Sid Meier's Gettysburg	59,95
H	Silent Hunter Commander Edit.	69,95
Z	Silent Hunter II	99,00
	Sim City 2000	59,95
	Sim City 3000 PL	99,00
	Sim City 3000+Populus PL	119,00
	Sims PL	119,00
	Sims Światowe Życie PL	79,00
	SIN	69,00
	Ski Extreme	69,00
	Skout PL	39,00
	Slamtilt Resurrection	69,00
Z	Smerfy i Natura PL	79,00
	Smurfoteletransporter PL	79,00
	Soldier of Fortune	189,00
	Speedway '99 PL	79,95
	Sport Car GT	59,00
Z	Star Trek Deep Space Nine:Fallen PL	29,90
	Star Trek Voyager:Elite Force	189,00
	Star Wars Epis.I: Phantom Menace - nowa cena	99,00
	Star Wars Epis.I: Racer -nowa cena	99,00
	Star Wars: Shadows of the Empire	99,00
	Star Wars:Behind the Magic	99,95
	Star Wars:X-Wing Aliance	99,95
	Starcraft	99,00
	STARCRAFT:BROOD WAR	79,00
Z	Starship Troopers PL	79,00
	Strikepoint PL	39,95
	SU-27 Commander's Edition	39,00
H	Submarine Titans PL + gratis Ancient Conquest PL	99,00
Z	Sudden Strike PL	119,00
	Superbike 2000	79,00
	Superbike 2001	129,00
	Superpack CODA (5 gier,11xCD) PL	99,00
Z	SWAT 3D: Elite Edition	99,00
	Sydney 2000 - Olympic Games	139,00
	Syndicate Wars+Dark Omen	59,00
	System Shock 2	59,00
	Szachy 1998	59,00
Z	Tachyon: The Fringe	99.00
N	Tajemnice Domu Strachów PL	99,00
	Target PL	39.00
Z	The Ward PL	69.00
	Theme Park World PL	79.00
	Theocracy PL	59.00
Z	Timeline	139.00
	TOCA 2	99.00
Z	Tomb Raider 3-Lost Artifact	99,95
	Tomb Raider 4: Last Revelation	99,00
Z	Tomb Raider 5-Chronicles	139,00
Z	Tomb Raider II+Misje	99.00
Z	Tomb Raider Unfished Bussiness	99.00
Z	Tony Hawk 2	169.00
	Top Gun Hornets	39.00
	Total Anihilation 2 - Kingdoms	69,95
	Train Town	89.00
	Transport Tycoon deLuxe	39.00
	Tribal Rage	49.00
Z	Tribes 2	99,00
	Tridonis	79,90
	Tunguska-Legend of Faith PL	49,95
	Twoje Komiksy-Garfield PL	39.00
Z	Twoje Komiksy-Lucky Luke PL	39,00
Z	Twoje Komiksy-Popeye PL	39.00
Z	Twoje Komiksy-Smerfy PL	39.00
Z	Twoje Komiksy-Tom&Jerry PL	39,00
Z	Twoje Kreskówki-Lucky Luke PL	49,00
Z	Twoje Kreskówki-Smerfy pl	49,00
	Tymoteusz PL	59.00
	Tzar PL	69.00
	Ultima 9: Ascension	129.00
	Unreal	49.00
	Unreal Tournament	99.00
	Urban Chaos	159.00
H	USAF	159,00
	Vampire the Masquerade: Redemption + mousepad	199.00
	Warcaby	49.00
	WARCRAFT I	35.00
	Warcraft II Delux Edition	69,00
	Wargamer-Napoleon 1813	49,00
	Wargames	59.95
	Warhammer 40000: Rites of War	159.00
	Warlords:Battlecry	99.00
	Warzone 2100	79.00
	WING COMANDER PROPHECY GOLD	59.95
	Worms Armageddon PL	69.00
	WW II Fighters	79,00
	Wyspa 7 Skarbów PL	29.95
	X-Beyond the Frontier	59,95
	X-Wing vs Tie Fighter+Balance of Power	99.00
Z	Zeus: Pan Olimpu PL	129.00
	Zwariowany Czarodziej 2 PL	79.00

ORTOMANIA

39,99

Trzy doskonałe gry, łączące przyjemność grania z nauką trudnej, polskiej ortografii. Zostały one zintegrowane ze sobą, co pozwala na wspólne dla wszystkich gier prowadzenie dzienniczka gracza, zawierającego popełnione błędy.



HISTORIA+ GIMNAZJUM

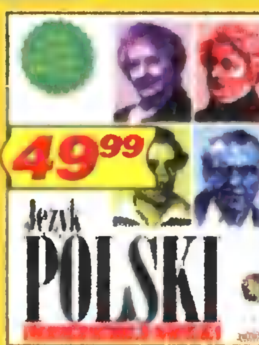
Multimedialny program wspomagający naukę historii. Zawiera ponad tysiąc pytań testowych z całego zakresu gimnazjum. Setki istotnych reprodukcji, rzeźb, map, dokumentów i zdjęć, obszerne, interaktywne kalendarium oraz funkcja **KLASÓWKA**!



ABC CHEMII

Zakres szkół podstawowej i średniej.

- Podręcznik chemiczny opisujący podst. działy chemii,
- Układ okresowy pierwiastków,
- Kilkadziesiąt zadań o różnym stopniu trudności,
- Testy z całego zakresu chemii



Język POLSKI Liceum MATURA

Program pomagający w nauce języka polskiego na poziomie szkoły średniej, ze szczególnym uwzględnieniem przygotowania do egzaminu maturalnego. Na program składa się kilka zintegrowanych modułów w tym Astro Orto 2 - dynamiczna gra ortograficzna.



JĘZYK NIEMIECKI

Program do nauki języka niemieckiego. Zawiera kilkadziesiąt zestawów testów obejmujących całą gramatykę oraz tłumaczenia zdań, słówek i zwrotów. Umożliwia także łatwe tworzenie własnych ćwiczeń. Ciekawa grafika.

Dawno temu w odległej galaktyce był sobie Eden. Nie był to byle jaki Eden, nie jakiś zwykły raj piątej kategorii czy niebo dla tanich dusz mało znanej religii. Eden był Rajem, Siódmym Niebem.



Peter Molyneux nie wypuszcza spod swoich rąk słabych gier. Zresztą co tu dużo mówić. Obejrzyjcie obrazki.



BLACK &

„Dobro i Zło. Światło i Ciemność - przecież to strony tej samej monety". „To już było" - zakrzyknie ktoś - źle, odpadasz. To coś zupełnie nowego. Gramy dalej o milion?"

Ziemia była piękna i zielona, a niebo błękitne i przyjazne. Ludzie żyli w pokoju. Było ich wielu, różnych ras i języków. Koegzystowali tam Japończycy, Egipcjanie, Indianie i inni. Bez wojen, nieporozumień. Jednym słowem idylla. Jednak i tym razem zły Bill Gate... echem sorry, nie ten tekst. Jednak i tym razem nic, co piękne nie trwa wiecznie. Któregoś dnia niebo pociemniało, a gdy ludzie spojrzeli w górę... (odgłos werbli) nie byli już sami na swej planecie. Nazywał się Peter Molyneux i postanowił zostać bogiem. Gorzej. Postanowił stworzyć symulator boga i sprzedawać go jak hamburgery rzeszy zakompleksionych graczy komputerowych. A projekt ten zwał się „Black & White". A ja czarno na białym wyłożę Wam, o co w nim chodziło.

„Black & White" to sztandarowy produkt Lionhead Studios, firmy wchodzącej w skład wielkiej rodziny Electronic Arts. Jest to także jeden z najbardziej oczekiwanych tytułów ostatnich miesięcy. Reklamę skutecznie tworzy



się półsłówkami i legendą, jaka otacza pomysłodawcę gry - Petera Molyneuxa. Znamy go choćby z takich hitów, jak: „Dungeon Keeper" - gdzie zło jest naprawdę niezłe, „Powermonger" - zmagań antycznych wojowników, trzech części „Populousa", czyli wojny na Olimpie z nami w roli głównej czy „Magic Carpet" - przygód czeladnika czarownika na milutkim, latającym dywanie. Od początku była widoczna jego fascynacja magią i kształtowaniem jej przez człowieka... Wszystko wskazuje na to, że „Black & White" ma być ukoronowaniem powyższej serii. Mam wrażenie, że Peter właśnie po to odszedł z Bullfroga. Uznał, że koncern i obowiązki szefa zbyt go pochłaniają i ograniczają jego wizję. Powrót do korzeni?

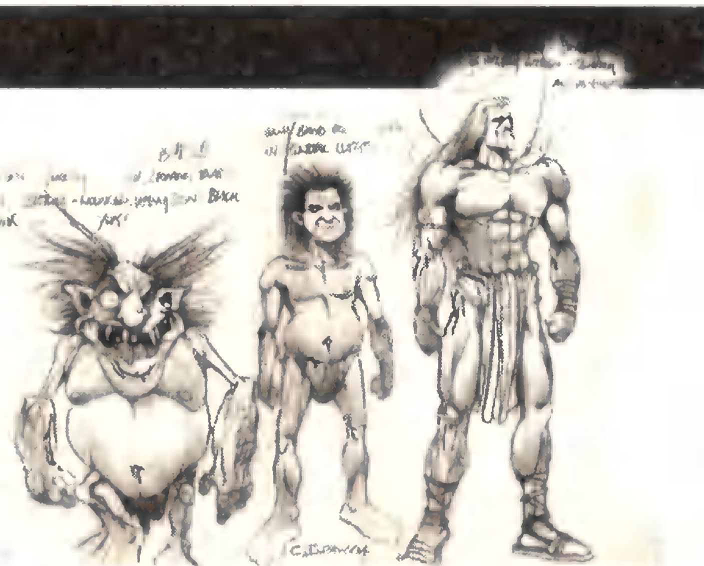
Jak już wspomniałem - Eden miał nowych gości. Wyobraźnia Petera nasłała nań młodych czarodziei, o boskiej niemal mocy, żądnych potęgi i pola do popisu. Na kwitnącej życiem planecie, postanowili stworzyć własne poletko doświadczalne, rosnąć w moc i zdobywać coraz więcej magicznej wiedzy. W myśl zasady, że nawet bóg może umrzeć, jeśli nie ma wyznawców, każdy z nich upodobał sobie plemię tubylców.



Wszystkie plemiona mają odrębne budownictwo, religię i coś, co producenci nazywają „lifeforce". Gdy już przekonasz ich do czczenia Ciebie, graczu, jako boga (a może to być

CZERŃ & BIEL...

...czyli Dobro i Zło. Oto trzy stadia rozwoju ludzi, zależne od ich postępowania. Człowieczek pośrodku prezentuje niewinne, głupiutkie istoty jakie zastajemy w Edenie. Jego bracia po prawej i po lewej to ludzie, jakimi możemy go uczynić. Warto zaznaczyć, że autorzy nie przesądzają, co jest lepsze. Zarówno Czerń jak i Biel ma swych zwolenników. A zwycięzcom nikt nie zadaje pytań...









Każdy nowy miesiąc przynosi dodatkowe informacje o „Black & White". Na dzień dzisiejszy wygląda to tak, że będzie to najlepsza gra 2001

trudniejsze niż stary numer z płonącym krzakiem czy głosem z chmur), zaczną spełniać Twą wolę. Można ich pozostawić samym sobie, niech żyją i rozmnażają się, powiększając Twoją trzódkę lub zająć się przydzielaniem im funkcji. W wolnym czasie będziesz też wpływał Swą mocą na podległe Ci tereny, zsyłając deszcz wiernym, a karząc plagami heretyków. Autorzy obiecują szczegółowe odwzorowanie życia. W wolnych chwilach poddani nasi mają nie tylko siedzieć w domach i czekać na wezwanie, lecz także jeść, bawić się, a nawet kochać i żenić (a my będziemy mogli się temu przyglądać ;-).

Jeśli zażądasz, Twoi wyznawcy zgromadzą się przed Cytadelą, centralnym i najważniejszym budynkiem, by tańcem i śpiewem oddawać Tobie cześć. To właśnie ilość wiernych i ich zaangażowanie stanowią o mocy każdego czarodzieja. Należy znaleźć „złoty środek" między życiem a modlitwą. Jeśli zażądasz ciągłego uwielbienia, ludziki będą wolniej się rozmnażać, co zemści się na dłuższą metę. Czasem jednak drastyczne metody są skuteczne, szczególnie, gdy dochodzi do...

...Walki! Wszystkie znaki na niebie i ziemi wskazują bowiem, że „Black & White" będzie przede wszystkim strategią wojenną, efektownym kombajnem do produkcji coraz to nowych czarów i walki o prymat nad Edenem między magami, żądnymi potęgi. Całe to gadanie o rozwoju i rozbudowie miało tylko uśpić czujność pacyfistów, babek-dewotek i cyklistów.

Konflikt jest nieunikniony. Prędzej czy później natkniesz się, Graczu, na inne kultury. I tutaj szok. „Przecież oni są inni". I to nie tylko graficznie! Zapomniałem bowiem powiedzieć, że nasze zachowanie jako władcy ma wpływ na poddanych, a nawet na otaczającą ich przyrodę. Uczą się, jak najlepiej nas zadowalać, po naszych czynach. Takie wirtualne stworzonka do tresury. I tak np. jeśli przy budowie wioski wykarczujemy parę hektarów lasów i zabijemy wiele zwierząt, nasi poddani nie będą szanować przyrody. Jeśli będziemy składać z nich ofiary, by powiększyć swoją moc - wykształcimy bandę szalonych fanatyków. Nasza magia, zasilona ich „lifeforce" wyspecjalizuje się w sianiu śmierci i zniszczenia. I odwrotnie - jeśli zdecudujemy pomagać innym, użyźniać glebę oraz nie niepokoić zbytnio sąsiadów, nasze plemię wyspecjalizuje się w magii defensywnej i leczniczej. Każda rasa da się oczywiście modyfikować tylko w pewnym zakresie. Nie zrobimy

WHITE

„Biel nie istnieje bez Czerni, nie ma Zła bez Dobra, a między nimi wąską ścieżką kroczy człowiek"

z wojowniczych Zulusów potulnych owieczek, a z Majów krwawych konkwistadorów.

„Lifeforce" - bo on jest podstawą, jestestwem plemienia, będzie się raczej zmieniał w kategoriach dobry - zły, podobnie jak nasi poddani. Znajdzie to oczywiście odwzorowanie w otaczającym nas świecie. „Dobrzy" zamieszkają wśród zielonych łąk i stawów, „złych" otoczą pola lawy i chmury siarki. Uzyskamy możliwość kształtowania otaczającej nas planety nawet w większym stopniu niż w „Populousie". Niesamowita różnorodność, cały świat stoi przed nami otworem! Niestety, to samo dotyczy rywali. I zdecydowana większość będzie preferowała podbój ludzkości niż życie z nią w symbiozie. Spodziewaj się oporu, o przyszły władco Edenu.

Pamiętaj jednak magu młody! „Lifeforce" to broń zdradliwa, trudna do kierowania. Zdarzyć się może, że nasze dzielne ludziki staną przeciwko przeważającej sile wroga. Sytuacja może wyglądać również tak, że źle ich wychowamy i rozleniwieni nie stawią czoła zagładzie. Dlatego czarodzieje wpadli na pomysł wysłania do Edenu Tytanów. Tytan to personifikacja mocy maga. Wybiera on jedno spośród zwierząt Edenu i udziela mu części swej mocy (lecz litości - bojowy żółw czy krasula?!). Stwór rośnie, aż stanie się zaiste gigantyczny. Cały czas trwa też prawdziwa zabawa - kierujemy jego wychowaniem. Podobnie, jak w przypadku ludzi, ten etap jest najważniejszy i brzemienny w skutkach. Inne będą zachowania Tytana karmionego ludzkim mięsem, a inne trawożercy. Będziemy mogli wyznaczać im rozmaite zadania, np. ochronę naszych wiosek czy niszczenie zasobów wroga. Naszego pupilka trzeba będzie karmić, uczyć, chwalić za postępy, a karcić za lenistwo. Od nas zależeć będzie czy wychowamy wojownika, czy raczej nauczymy go czarów. Tytani są doskonałą bronią. Tym bardziej skuteczną, że uniezależnioną od naszych rezerw „lifeforce". Tu też pojawia się dylemat czy posłać naszego wychowanka do pierwszej linii, niechaj wspomaga burzę czarów swą mocą, czy raczej chronić za jego pomocą wiernych. Ciekawe czy te istoty będą mogły się zbuntować?

Niewątpliwie jedną z najciekawszych rzeczy do doświadczenia w „Black & White" jest interfejs gry. Koniec ze strzałeczkami, rozwijanymi menusami. Autorzy przechwalają się, że zatopienie w świat ma być do tego stopnia całkowite, że system obsługi będzie zupełnie intuicyjny. Nawet czary rzucane będą ruchami myszki. I tak np. moc i dokładność rażenia takim „fireballem" zależy od dokładności wykreślanego w powietrzu okręgu. W jego centrum znajdować się będzie nasz cel... Postanowiono dać wszystkim równe szanse - czary będą miały różną prędkość działania, jednak przeciwnikowi zawsze wystarczy czasu na reakcję. Nie muszę wyjaśniać, co to oznacza. Wyobraźcie sobie gigantyczne bitwy, w których niebo przecinają błyskawice, by w samą porę odbić się od powołanych, magicznych osłon. Ziemia trzęsie się pod stopami Tytanów, którzy miażdżą w swych zmaganiach całe wioski. Nasi wyznawcy tańczą fanatycznie wokół Cytadeli, aby dodać nam mocy lub sami rzucają się do gardeł nieprzyjaciołom. Jak już powiedziałem - ta strategia czasu rzeczywistego będzie ukierunkowana przede wszystkim na rozwój i walkę.

Autorzy zapowiadają niezwykle szczegółową grafikę, o wielu stopniach płynnego zoomu i skalowania. To zresztą widać na screenach, naprawdę robi wrażenie. Nie obejdzie się oczywiście bez pomocy wszelakich „dopalaczy". Będziemy mogli za to przypatrywać się najdrobniejszym nawet szczegółom życia naszego plemienia. Oczywiście, konieczny okaże się tryb multi-player, jak w każdym szanującym się tytule. Zapowiedziano grę przez sieć wewnętrzną i ogólnoświatowe serwery. Ciekawostką jest możliwość przenoszenia naszych wychowanków - Tytanów - z domowego zacisza na serwery multi-player. Tak więc wytrenowane domowym sposobem zwierzątko, nareszcie będzie miało okazję zagryźć psa (kota/krowę/węża) sąsiada, o ile tylko posiada on i-net/sieć i „Black & White".

Tak więc powstaje gra stara, ale nowa. Znana, ale inna. Prosta i intuicyjna, ale rozbudowana. Projekt wygląda niezwykle ambitnie i obiecująco. Jeśli Peter Molyneux dotrzyma słowa, zapowiada się kandydat na grę roku 2001. O czym przekonamy się (miejmy nadzieję) wiosną tegoż roku.

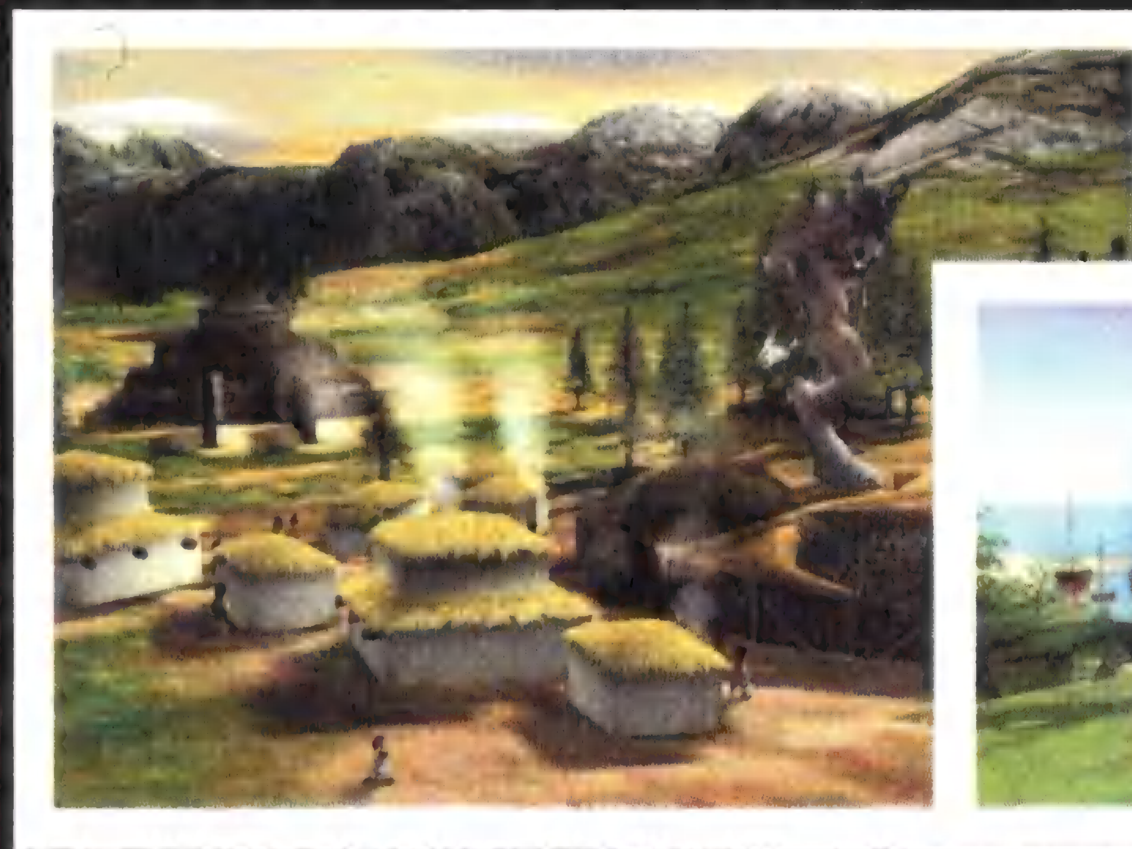
LUSIEK

TYTAN

To, co widzicie poniżej, jest wczesnym projektem graficznym Tytana. Najpotężniejszej istoty w Edenie, personifikacji mocy samego maga, kroczącej wśród jego wiernych. Poniższy projekt zakładał jeszcze humanoidalne kształty Tytanów, potem dowiedzieliśmy się, że będą mogły nimi zostać dowolne żywe stworzenia Edenu. Poniżej - projekt nieco późniejszy, przedstawia tego samego Tytana, którego wychowania ktoś jednak nie dopilnował. Puszczony samopas zamienił się w dziką bestię. Ale i dla zła musi być miejsce w świecie... Aha, te figurki u ich stóp to ludzie...



„Gdyby Bóg był graczem, pracowałby w Lionhead Studios"













Autorzy zapowiadają niezwykle szczegółową grafikę, o wielu stopniach płynnego zoomu i skalowania. To zresztą widać na screenach.



GIANTS



Znów lecimy na inną planetę? Nieee. Na pozostałość innej planety...

- Wydawca: **Interplay**
- Producent: **Planet Moon**
- Gatunek: **Akcja**
- Premiera: **Luty**
- Przewidywane wymagania: **PII400, 64MB RAM, Karta 3D**
- Kontakt: **www.interplay.com**

Jest świat, który kontrastując swym pięknem i kolorami, przemierza smutny, martwy i zimny bezmiar kosmosu. To istna oaza, będąca olbrzymim fragmentem roztrzaskanej niegdyś planety.

Zamieszkują ją Morscy Żniwiarze - rządząca tu kiedyś kobieca rasa oraz Kabuto - olbrzym stworzony przez nich, by chronić ten wspaniały i bogaty świat przed ewentualnymi atakami obcych, którzy chcieliby postawić na nim swoją stopę. Wymknąwszy się jednak spod kontroli, pogrążony w samotności i pałający nienawiścią Kabuto, zmusił swych twórców do wycofania się. Sytuacja zaostrzyła się jeszcze bardziej, kiedy to na wyspie wylądował... obcy statek. Pięć istot, zwanych Meccarynami, wylądowało tu w celu dokonania napraw swojego statku, zaatakowanego podczas lotu na planetę Majorka. Posiadają oni zaawansowaną technologię militarną i nie zawahają się użyć jej przeciwko pierwotnym mieszkańcom tej ziemi. Tak w telegraficznym skrócie wygląda sytuacja i świat, w który możemy zostać przeniesieni dzięki firmie Planet Moon - twórcy Giants: Citizen Kabuto. Akcja gry toczyć się będzie na 30 odrębnych poziomach (wyspach), a do wyboru dostaniemy każdą z trzech ras: Sea Reapers, Meccaryns, Kabuto. Tak, jak różni się wzajemnie każda z nich, tak też różnić się będą ich właściwości i cele gry. Sea Reapers skłonne są w każdej chwili wywołać sztorm, wielkie fale, burze czy inne zjawiska pogodowe po to, by jak najszybciej wygnać lub zniszczyć obcych, którzy wylądowali na ich „planecie". Meccaryni posiadają nowoczesną i groźną broń, której bez zastanowienia użyją przeciwko niezbyt gościnnym tubylcom. Pozostaną tutaj aż do czasu, gdy naprawią swój statek. I w końcu szalony Kabuto, który będzie dążył do wyeliminowania z „jego własnego" świata zarówno Meccarynów, jak i Sea Reaperów.







Bajecznie cukierkowe kolory i świetna fabuła to główne zalety „Giants".





„AKCJA GRY TOCZYĆ SIĘ BĘDZIE NA 30 ODRĘBNYCH POZIOMACH (WYSPACH)"

Ponadto trzeba jeszcze wspomnieć o dwóch zamieszkujących ten ląd gatunkach: Vimp'ach - stworzeniach podobnych do owcy, będących źródłem pożywienia Kabuto oraz „Smarties" - tutejszych autochtonach. „Smarties" odegrają jednak „wdzięczniejszą" rolę niż Vimp'y.

Dobrze traktowani, spłacą dług wdzięczności pracując dla Ciebie; budując pojazdy, sklepy, dzieląc się swoją wiedzą o czarach itp.

Gra prezentuje się wspaniale, dzięki oryginalnemu pomysłowi, kolorowej - 32-bitowej grafice i wspaniałym efektom świetlnym. **AR**

MULTI-PLAYER

Ludzie, którzy przyczynili się do powstania takich gier jak „Earthworm Jim" czy „MDK", znów zapracowali sobie na powszechne uznanie, tym razem produkcją „Giants: Citizen Kabuto". W tej grze akcji z elementami strategii, duży nacisk postawiono na dopracowanie trybu multi-player. Staje się on ciekawszy dzięki kilku rodzajom rozgrywek, prowadzonych między (do) 9 graczami. Niezależnie jednak czy będzie to tryb m-p., czy zwyczajna kampania, gra emanuje oryginalnością pomysłu i pięknymi barwami.



RECENZJE

Na przełomie grudnia i stycznia wydawcy gier zasypują nas masą gier. W tym numerze serwujemy „Escape From Monkey Island", pojeździmy z Krzysztofem Hołowczycem w „Colina McRae Rally 2", postrzelamy w „Gunman Chronicles". Na deser „American McGee's Alice" z odjazdową grafiką oraz „Delta Force: Land Warrior" czyli jak zostać komandosem, a także najlepszy menadżer na świecie „Championship Manager Season 00/01". Zamiast koktajlu proponujemy „Zeusa: Pana Olimpu", „No One Lives Forever", „Tomb Raider Chronicles" i „Hitmana: Codename 47". Życzymy miłej lektury.

MOŻESZ BYĆ PEWIEN...

1. Nigdy nie recenzujemy wersji demo gry.
2. Zawsze, w każdą recenzowaną grę, przycinamy do upadłego.
3. Nasi recenzenci to starzy wyjadacze, po prostu fachowcy w te klocki.
4. Przeważnie oceny gier wahają się w granicach 65% - 85%.
5. Werdykt, czyli ocena ogólna, jest wypadkową: grafiki, grywalności, oryginalności, dźwięku.

JAK OCENIAMY

0-25% PONIŻEJ KRYTYKI
Gra chybiona, rojąca się od błędów, niedopatrzeń i sprzeczności. Recenzent nie znalazł nic bądź prawie nic, na jej obronę. Kupujcie jedynie na własną odpowiedzialność.

26-35% AMATORSZCZYZNA
Być może zamysły autorów były niczego sobie, ale po drodze coś się pokiełbasiło (kiepska grafika, toporny interfejs, itp.). W sumie, być może komuś to się spodoba, nas bynajmniej nie zachwyciło.

36-50% PRZECIĘTNA
Niezłe wykonanie, niestety rażące błędy uniemożliwiają przyznanie wyższej oceny. Jednak, jeżeli komuś to nie przeszkadza...

51-69% NIEZŁA
Gra poprawna, brak większych potknięć, typowy średniak.

70-75% DOBRA
Jak wyżej, ale ma już swój urok, który w jakiś sposób urzekł recenzenta i wciągnął na dłużej.

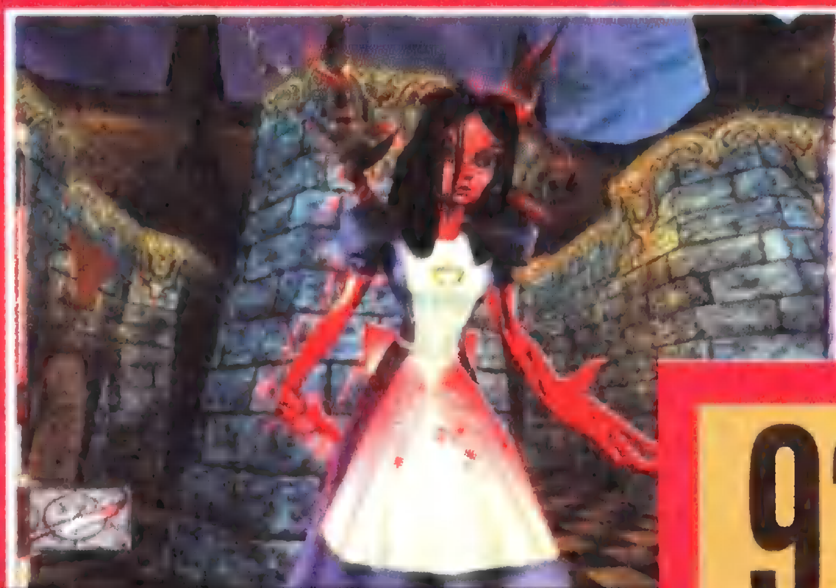
76-85% BARDZO DOBRA
Warto zwrócić uwagę na ten produkt. Jeśli szukasz dobrej gierki, to właśnie ją znalazłeś. Jedna z lepszych w swojej klasie, doskonałe wykonanie, połączone z dużą grywalnością. Polecamy.

85-90% ŚWIETNA
Podwójnie polecamy, znakomita gierka, już dawno nie graliśmy w nic tak dobrego.

91-100% REWELACJA!
Produkcja wydzwaniasta, totalna, rewolucyjna. Na co jeszcze czekasz?! Biegiem do sklepu!!!

WYRÓŻNIENIA REDAKCJI


ESCAPE FROM MI — 93


ALICE — 92


DELTA FORCE: LW — 90


ZEUSŁ PAN OLIMPU — 90

HITY OSTATNICH TYGODNI

Obecnie na polskich półkach sklepowych znajdują się gry, które redakcja GK poleca.


ESCEPE FROM MI
(GK 1/2001 93%)


BALDUR'S GATE 2
(GK 11/2000 91%)


ALICE
(GK 1/2001 92%)

PISZĄ DLA WAS

Michał (Michał Bakuliński) - wyznając zasadę, iż sport to zdrowie, nasz redakcyjny guru (alias VIP) starannie omija wszystkie gry poza „kopaninami".

MasterMind fan gier strategicznych, nie gardzi również grami fpp i tpp.

Krzychoo (Krzysztof Kiełmiński) – skromny i cichy w redakcji, ale „diabeł", gdy odpali samochodówkę.

gRoovy (Patryk Leszczyński) – oddany fan Quake'a i wszelkiej maści FPP. Wiekowo zdetronizowany przez FAZI-ego, lecz walczy dzielnie.

Baron Jack (Jacek Pietruszczak) – talent w rozwalaniu gier. Nawalanki, platformówki, gry akcji, to jego żywioł. Wieczny adwersarz Hota.

HOT (Przemysław Gorący) – nałogowy mąciciel i maniak płci przeciwnej (do swojej). Człowiek, który żadnej hańby się nie boi.

FAZI (Maciej Waszkiewicz) – najnowszy wymiatacz naszej redakcyjnej bandy. Spec od gier akcji i przygodówek.

Lusiek (Tomasz Lustyk) – rolplejowiec pełną gębą, który żadnej gry się nie boi. Prawdziwy twardziel w prowadzeniu ogrzych pacyfikacji.

ESCAPE FROM

Przygoda, niebezpieczeństwo, rum... oraz niewydarzony pirat w samym sercu Karaibów - Słowem: Ubaw po pachy!







- Wydawca: **Activision/LucasArts**
- Producent: **LucasArts**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **189.00**
- Dystrybucja: **LEM**
- Strona WWW: **www.lucasarts.com**
- Wymagania: **P200, 32MB RAM, 4x CD-ROM, Karta 3D, Win9x/ME/2000**

Nareszcie! Ta jedna myśl kołatała mi w głowie, kiedy wkładałem do napędu pierwszą płytkę, zawierającą najnowszą część „Małpiej Wyspy". Trzy długie lata minęły od wydania poprzedniej części. Wtedy to pożegnaliśmy się z Guybrushem i resztą ferajny. Jak niektórzy z Was może pamiętają, nasz dzielny korsarz wreszcie poślubił miłość swego życia - panią gubernator Elaine Marley. Oczywiście stało się to po uprzednim wysłaniu do piekła swego odwiecznego wroga - kapitana Le Chucka. I kiedy okręt nowożeńców odpływał w stronę zachodzącego słońca, wydawać się mogło, że to koniec serii i zamknięcie trylogii. A jednak nadszedł ciąg dalszy zabawy. LucasArts postanowiło zrobić nie lada niespodziankę wszystkim miłośnikom małpiej sagi. Pozostawało tylko pytanie czy „Escape from Monkey Island" sprosta wysokim wymaganiom graczy? Teraz można już śmiało powiedzieć, że wszystkie obawy były bezpodstawne.



Zabawa rozpoczyna się, kiedy Guybrush i Elaine wracają z miesiąca miodowego. Niestety kłopoty nie opuszczają młodej pary. Okazuje się, że podczas swojej nieobecności, Elaine została uznana za zmarłą, a na wyspie ogłoszono nowe wybory. Faworytem ich jest niejaki Charles L. Charles. Nasz młody pirat będzie miał pełne ręce roboty (a kieszenie przedmiotów).

W Swoich wojażach odwiedzisz kilka całkiem sporych wysp, najpierw jednak - tak jak poprzednio - trzeba zebrać załogę i zorganizować statek. Tu dochodzimy do sedna, każdy taki na pozór prosty problem, stawia przed graczem nie lada wyzwanie.

> **„Gra aż roi się od nawiązań i aluzji do poprzednich odsłon «Małpiej Wyspy»"**

Jakiś zezowaty psychol za wszelką cenę pragnie zburzyć naszą posiadłość. W lokalnej spelunie odbywają się mistrzostwa w rzutkach, wredne babsko w porcie nie chce wypożyczyć nam okrętu, a pijaczek, mimo że zalany w trupa, zazdrośnie strzeże swojej miski precelków. Jednak na tym nie koniec, to do-

ZAGADKI

Seria gier spod znaku małpy zawsze odznaczała się dość nowatorskim spojrzeniem na przygodówkowe problemy. Poniższy tekst stanowi przykład jednej z takich zagadek, a zarazem minirozwiązanie do demka gry: Aby powstrzymać katapultę, skieruj się do portu i weź dętkę. Następnie idź do baru i pogadaj z graczami. Poproś jednego, żeby trafił w balonik. Weź od pijaczka precelki i wracaj pod Swój dom. Załóż dętkę na kaktus, a otrzymasz... procę. Teraz poczęstuj operatora katapulty precelkiem. Kiedy odejdzie, szybko pomajstruj przy maszynie. Czeka Cię niezły ubaw...

MONKEY ISLAND

Gra aż roi się od nawiązań i aluzji do poprzednich odsłon „Małpiej Wyspy". Co krok napotykamy na coraz to nowe żarciki.

NOWY INTERFEJS

Razem z nowym engine, gra zyskała również zupełnie nowy interfejs, który - trzymaj się - nie uwzględnia obsługi myszki! To prawda, teraz wszystkim sterujemy wyłącznie z klawiatury. Początkowo bardzo mnie to denerwowało, jednak potem dostrzegłem również zalety takiego rozwiązania. Przede wszystkim bardzo łatwo i sprawnie - w przypadku zacięcia się - można wykonać pradawny rytuał „wszystko na wszystkim". W tym celu wybieramy z menu jeden przedmiot. Następnie operując jedynie strzałką i klawiszem akcji, w kilka sekund sprawdzamy ewentualną „kompatybilność" kolejnych przedmiotów z wcześniej wybranym.

Wnętrza pełne są najróżniejszych drobiazgów. Spójrz na ten sklep rybny.

piero połowa pierwszego aktu, a im dalej w las, tym więcej drzew. Zostaniesz wrobiony w napad na bank, a żeby złapać prawdziwego przestępcę, będziesz musiał zdrowo się namęczyć. Kilkakrotnie przemierzysz wszystkie lokacje wzdłuż i wszerz w poszukiwaniu przedmiotów czy chociażby jakiejś podpowiedzi. Zobaczysz jak wygląda zakrzywienie czasoprzestrzeni, odwiedzisz szkółkę dla zdegenerowanych piratów i wysłuchasz długaśnych opowieści mieszkańców wysp.

Tak, problem jak wydostać się z pierwszej wyspy, to tylko rozgrzewka - dalej bowiem przybywa coraz więcej wątków, kłopotów i... przedmiotów. Musisz wiedzieć, że sposoby ich wykorzystania są równie „ciekawe", jak niegdyś. Konkretnie? Jak zabrać tresowane termity z cyrku? Wystarczy poczęstować je drewnianą protezą dłoni. Albo: jak wytrzymać dwie godziny na symulatorze rodeo? Wystarczy posmarować siodło klejem. Przykłady można mnożyć. Mimo że zagadki często są mocno zakręcone ani przez chwilę nie masz wrażenia, że coś jest wymuszone i że autorzy przegięli. Chwała im za to, ponieważ przy projektowaniu tego typu gier, szczególnie łatwo o wpadkę. Wszystko to jednak na nic by się zdało, gdyby autorom zabrakło poczucia humoru, decydującego o powodzeniu serii. Tak jest i tym razem. Znów znajdziemy wiele słownych gierek, żartów sytuacyjnych, błyskotliwych wypowiedzi itp. Nawet oglądając przedmioty, Guybrush wtrąca co chwilę jakieś zabawne uwagi. Ale twórcy na tym nie poprzestali - umieścili bowiem w grze wiele aluzji. Wyróżnieni takimi żarcikami zostali między innymi: chłopaki z Beasty Boys, 3Dfx, agent 007, kreskówka „Pinky i Mózg", sieć restauracji Planet Hollywood czy też sama firma LucasArts. I mimo że

kilka gagów znamy z poprzednich części, nadal co chwilę wybuchamy śmiechem.

Skoro o tym mowa - gra aż roi się od nawiązań i aluzji do poprzednich odsłon „Małpiej Wyspy". Spotkamy starych znajomych - Otisa, Carlę, kapłankę voodoo, handlarza Stana (prowadzącego oczywiście nowy interes) czy przezabawną czaszkę imieniem Murray, która obejmuje teraz posadę naganiacza. Ale, ale, co z Le Chuckiem - wrogiem nr 1 Treepwooda? Czy wspomniany Charles L. Charles, objął stanowisko głównego męta w grze? Nie ma powodu do obaw, Le Chuck pojawi się znów, tego możecie być pewni... choć to nie jedyny czarny charakter w tej grze.

Ponownie powrócimy na zielone karaibskie wysepki, chociaż teraz nieco się one zmieniły. Nieuchronnie nadciąga plaga turystów, a to za sprawą starego zgreda Ozziego Mandrilla. Dąży on do zresocjalizowania piratów i wykupienia wysepek, w celu uczynienia z nich luksusowego kurortu. I oto widzisz, jak w pirackiej mordowni, w której wczoraj serwowano wyłącznie rum, dziś podaje się sushi i kolo-



rowe drinki z parasolkami. Normalnie krew człowieka zalewa. W takich realiach, będziesz zmuszony walczyć o przetrwanie prawdziwej, „pirackiej kultury".

Gra oparta jest na silniku „Grim Fandango" (notabene również znakomitej przygodówki ze stajni LucasArts) - tak, tak, „Małpia Wyspa" została przeniesiona w trzeci wymiar. Trochę obawiałem się tego zabiegu i miałem wątpliwości czy takie posunięcie nie obedrze gry z subtelnego klimatu. Na szczęście wszystko jest w porządku - Guybrush biega po prerenderowanych lokacjach, utrzymanych w dobrze znanym, kreskówkowym stylu. Widać tu ogromny wkład pracy sztabu grafików, którzy postarali się, by lokacje nie świeciły pustkami. Każde wnętrze, to dziesiątki najróżniejszych drobiazgów. Możemy je obejrzeć, a czasem zabrać ze sobą. Zresztą, co ja tu będą opowiadał - spójrz na screeny! Kolejna rzecz, która cieszy, to liczne filmiki, wykonane bardzo przyzwoicie i stanowiące przyjemną nagrodę za rozwiązanie co trudniejszych łamigłówek.

Wypada wspomnieć także parę słów o muzyce i udźwiękowieniu. I tu jest się czym zachwycać. Melodie są idealnie dopasowane do konkretnych lokacji, znakomicie współgrają z grafiką, jednocześnie nie drażnią i nie przeszkadzają w kombinowaniu nad zagadkami. Znany z poprzednich części temat przewodni, tak mi wpadł w ucho, że od paru dni chodzę, mrucząc sobie pod nosem. Po prostu miód. Także dialogi nie pozostawiają nic do życzenia. Postacie zmieniają barwę głosu zależnie od treści wypowiedzi. Mają więc różne akcenty, śmieją się, krzyczą, złoszczą, zawsze czyniąc to bardzo naturalnie.

Przygodówka roku? Bardzo możliwe, choć najnowszą odsłonę „Małpiej Wyspy" stawiam na równi z „The Longest Journey". Nie ma sensu ich porównywać ani spierać się, która z gier jest lepsza. Obie są doskonałe, choć utrzymane w zupełnie różnych konwencjach. Pierwsza z nich to powrót do tradycji serii, a więc humor najwyższej klasy, nietuzinkowe łamigłówki i klimat, przywodzący na myśl poprzednie części. Druga, natomiast skłania się ku poważniejszej fabule i baśniowej opowieści, ale też do nieco bardziej konwencjonalnych zagadek. Wybór pozostawiam Wam.

No i nadszedł moment, którego nie lubię: podsumowanie i wystawienie oceny. Bo cóż tu jeszcze można dodać? Gra jest doskonała, skrząca się dowcipem, pełna niebanalnych zagadek z genialnymi dialogami i wspaniałym klimatem. Twórcy z LucasArts raz jeszcze pokazali na co ich stać, jeśli chodzi o przygodówki - bo tą działką naprawdę rządzą. I żadne kolejne, przeciętne gry z logo „Star Wars", nie są w stanie przyćmić tego, z czego zasłynęła formacja pod wezwaniem Pana Lucasa. „Ucieczka z Małpiej Wyspy" jest tego najlepszym przykładem.

„Znów znajdziemy wiele słownych gierek, żartów sytuacyjnych, błyskotliwych wypowiedzi itp."

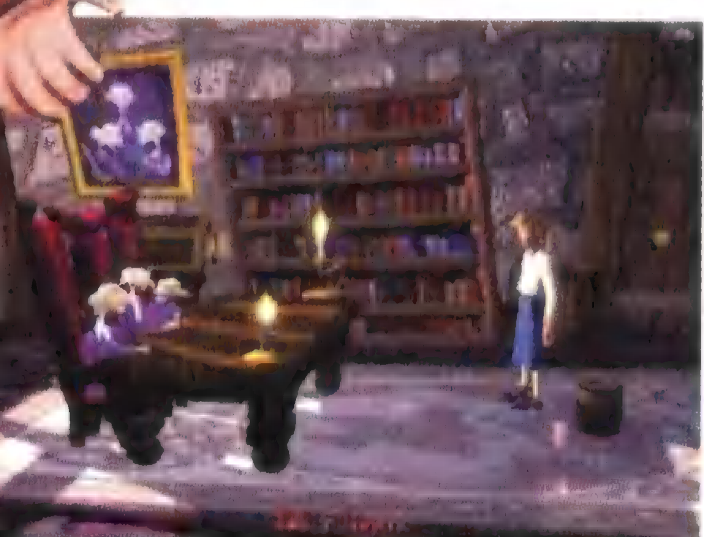
Zbliżają się święta, zatem w perspektywie będziemy mieli dużo wolnego czasu. Jeśli pogoda nie dopisze, warto wybrać się na Karaiby, odwiedzić znajome miejsca, spotkać starych przyjaciół. Wszak na Małpiej Wyspie zawsze świeci słońce.

FAZI











Przeprawa przez bagna to jedna z ciekawszych zagadek w grze.

OGRANICZENIA SYSTEMOWE

Jak „Escape from MI", będzie działać na Twoim PC.

Komputer Testowy: **K6-2 350, 64MB RAM, Riva TNT**	Komputer Testowy: **P500, 128MB RAM, GeForce**
 ROZDZIELCZOŚĆ 640x480	 ROZDZIELCZOŚĆ 640x480
Werdykt: Nie jest źle. Animacja zaczyna się rwać w obszerniejszych lokacjach i przy dużej liczbie ruchomych obiektów.	**Werdykt: Gra się dużo przyjemniej. Postacie poruszają się płynniej, co nie jest bez znaczenia dla komfortu zabawy.**



Za: Zakręcone zagadki, wszechobecny humor, świetny klimat.

Przeciw: Drobne usterki techniczne, nieco łatwiejsza niż poprzedniczka.

Guybrush powraca wraz ze wszystkimi rozwiązaniami, za które kochamy „Małpią Wyspę". Wyśmienita zabawa.

WERDYKT 93%

ALTERNATYWNE The Longest Journey 85%

DELTA FORCE:

Panowie! Sprawa jest poważna, a zadanie niezwykle trudne.







- Wydawca: **NovaLogic**
- Producent: **NovaLogic**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **Tel.**
- Dystrybucja: **IM Group**
- Strona WWW: **www.novalogic.com**
- Wymagania: **PII 300, 64MB RAM, 8x CD-ROM, Karta 3D, Win 95/98**

■ Gra bez problemu już hula, wykorzystując wszelkie dobrodziejstwa Riv, Geforce'ów, Matroxów czy innego 3DFX-owego tałatajstwa.

Kolumbijski kartel narkotykowy pojmał i uwięził dwoje dyplomatów, w posiadaniu których znajdują się bardzo cenne informacje oraz dokumenty. Nie możemy dopuścić, aby zostały wykorzystane do nieznanych nam celów. Trzeba zlikwidować handlarzy i odbić zakładników. Tylko Wy jesteście w stanie sprostać temu zadaniu. Dlaczego? Nie bądźcie śmieszni... Należycie przecież do Delta Force...

Kiedy w 1998 roku chłopaki z firmy NovaLogic wypuścili pierwszą część „Delta Force", nikt z braci dziennikarskiej nie przypuszczał, że stanie się ona hitem. Gra, jak na ówczesne czasy, miała ogromne wymagania sprzę-

„Każdy z wojaków dysponuje specjalnymi umiejętnościami"





towe (niemiłosiernie klatkowała nawet na najmocniejszych, dostępnych podówczas maszynach), a przy tym nie oferowała wsparcia dla akceleratorów trzeciego wymiaru. Opinii tej nie podzieliła jednak pokaźna rzesza graczy, którzy pokochali ten oryginalny i bardzo realistyczny „udawacz" komandosa specjalnych sił wojskowych USA. Wielu miało dobre zdanie na temat ciekawych misji bądź realistycznego pola walki, ale prawie każdy zakochiwał się od razu w karabinie snajperskim. Eh! To dopiero była przyjemność, sprzątnąć jakiegoś pajaca z odległości 100 metrów tak, że jego kumple rozglądali się nerwowo, skąd padł strzał. Po jedynce przyszła druga część, która oferowała praktycznie to samo i przez to, choć interesująca na równi z jedynką, była niestety wtórna... Obecnie goście z NovaLogic ponownie rzucili nam odgrzewany obiad, ale... no i tu właśnie powoli zaczynamy przybliżać się do sedna sprawy - został on tak fikuśnie i z głową doprawiony, że nabrał nowego smaku. Do tego stopnia nawet, że wszyscy Azjaci powinni pozamykać swoje budy z chińszczyzną (no może przesadzam, bo gdzież bym się żywił w takim wypadku...). To, co rzuca się w oczy na samym początku zabawy, jeszcze przy instalacji „Delta Force: Land Warrior", to fakt, że wreszcie dodano pełną obsługę akceleratorów. Gra bez problemu już hula, wykorzystując wszelkie dobrodziejstwa Riv, Geforce'ów, Matroxów czy innego 3DFX-owego tałatajstwa. Jak widać autorzy, którzy przez długi czas chcieli udowadniać, że są w stanie oprzeć się postępowi technologicznemu, wreszcie ulegli i chwała im za to. Gracz zostaje w końcu obdarowany interesującą grą, w której pikseloza nie wyłazi wszystkimi możliwymi dziurami, a świat nie wygląda już, jak poszatkowana sałata. Teraz mamy doskonałe, ostre i tak dobrze dobra-

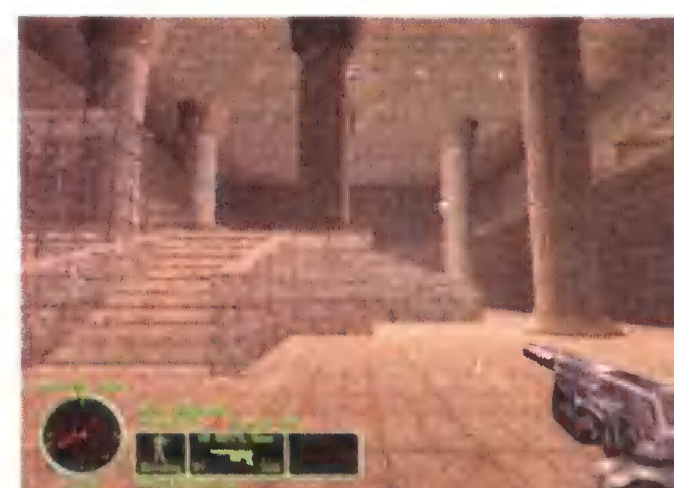


„W „Land Warrior" wreszcie dodano pełną obsługę akceleratorów"

ne tekstury, że grając na większym monitorze, można się zapomnieć i przez przypadek zacząć nawalać myszką stojącego w pobliżu przeciwnika. Do spraw grafiki powrócę jeszcze w dalszej części recenzji. Teraz pora omówić dokładniej samą rozgrywkę i rządzące nią mechanizmy. Do wyboru postawiono przed nami tryb, w jakim chcemy wziąć udział (single, multi), a także jednego z pięciu komandosów, w którego

LAND WARRIOR





Czasami zdarzają się pewne niedoróbki graficzne, np. czyjaś głowa utkwi w ścianie.

OGRANICZENIA SYSTEMOWE

Jak „Delta Force", będzie działać na Twoim PC.

Komputer Testowy: **PII 300, 64MB RAM, Voodoo 2**	Komputer Testowy: **PIII 500, 128MB RAM, GeForce 2 Ultra**
 ROZDZIELCZOŚĆ 640x480	 ROZDZIELCZOŚĆ 1024x768
Werdykt: Spokojnie można grać, ale co tu ukrywać, gra dużo traci na swym uroku.	**Werdykt:** Gra hula jak dziki osioł i masz wrażenie, że naprawdę jesteś komandosem.

zamierzamy się wcielić (takiej, możliwości, jak pamiętamy, nie było w poprzednich częściach). Ponieważ oddział do którego goście ci przynależą, to elitarne jednostki specjalne (ich również bez wątpienia należy określać mianem elity). Każdy z komandosów dysponuje specjalnymi umiejętnościami i może się posługiwać inną bronią. A co za tym idzie, wszyscy wykonują te same zadania w nieco odmienny sposób, uwarunkowany posiadanymi predyspozycjami. O ile w rozgrywce dla pojedynczego gracza ma to w zasadzie niewielkie znaczenie, o tyle taka personalizacja bohatera przydaje się w grze wieloosobowej. Na przykład sierżant Cole Harris, zwany również Gas Can, pochodzi z Tyler w Teksasie i jest w zespole ekspertem od szeroko pojętej demolki i rozpierduchy. Gdy facio spogląda na jakąś budowlę, może w ciągu minuty wymienić co najmniej dwadzieścia sposobów na jej rozwalenie. Ponadto koleś ma niebywałe wręcz umiejętności w posługiwaniu się bronią wszelkiego kalibru, począwszy od noża a na karabinie snajperskim skończywszy. Autorzy przygotowali dużo ciekawych informacji dotyczących każdego z bohaterów, zaczynając od środowiska, w którym wyrastali, poprzez przebyte szkolenia, na obecnej służbie kończąc. Nie pominęli również tak drobnych elementów, jak ilość tatuaży, zdobiących ciała marines. Takie podejście do opowiadanej historii, ma ważne znaczenie dla podniesienia walorów wykonywanych misji i całej gry. Skoro już mowa o misjach, to autorzy przygotowali jedną kampanię, składającą się z 20 scenariuszy oraz kilkanaście pojedynczych misji, które można wykonywać osobno. Do dyspozycji gracza oddano 27 narzędzi zagłady, co samo w sobie jest już niezłym wynikiem. Misje rozgrywane są w różnych newralgicznych punktach naszego globu, jak np. na Bliskim Wschodzie, w Świątyniach Majów, Południowej Ameryce czy w Egipcie. Są one dosyć zróżnicowane pod

> *„Nie pominięto takich drobnych elementów, jak ilość tatuaży..."*

BOHATEROWIE



Pseudo: Gas Can
Umiejętności specjalne: ogólnie wytrzymały i silny
Ulubiona broń: MM-1, OICW, Steyr AUG



Pseudo: Mako
Umiejętności specjalne: zdolności lecznicze, najlepszy pływak w zespole
Ulubiona broń: OICW, pistolety, broń podwodna



Pseudo: Pit Bull
Umiejętności specjalne: potrafi wytrzymać dużo więcej niż inni członkowie zespołu
Ulubiona broń: M249 Saw, FNMAG, H&K G11, Steyr AUG, AK47



Pseudo: Snakebite
Umiejętności specjalne: Doskonale posługuje się nożem i najszybciej biega
Ulubiona broń: pistolety, Pancor Jackhammer



Pseudo: Longbow
Umiejętności specjalne: Po prostu snajper
Ulubiona broń: wszystkie karabiny snajperskie

względem stawianych przed graczem zadań. A to trzeba rozbić kartel narkotykowy i pojmać żywego lidera tegoż, a to odbić z rąk terrorystów niezwykle ważnego dyplomatę, a to uwolnić zakładników czy, dajmy na to, zniszczyć zapasy broni jakiejś grupy przestępczej. Jak widać rozrywki jest pod dostatkiem! Jeśli dodać do tego fakt, że wielokrotnie zdarza się, iż w jednej misji przemierzamy rozległe, pustynne tereny, a po chwili wchodzimy do dusznych i wywołujących klaustrofobię katakumb - to można powiedzieć tylko jedno - gra rządzi, bo nie ma w niej czasu na nudę! Faktem jest również, że styl walki w i na zewnątrz pomieszczeń, budynków czy lochów różni się, co dodatkowo dodaje grze uroku i oryginalności. Można np. ciąć do wrogów z karabinu snajperskiego, skradając się wąskim korytarzem piramidy! Z kolei realizmu dodają grze kończące się magazynki, brak apteczek czy power up'ów, które w krytycznych momentach moglibyśmy zassać jak modliszki. Tutaj walka idzie na śmierć i życie, a liczy się szybkie działanie i dobre oko. Można za to w krytycznym momencie podnieść broń wroga i naparzać do jego kompanów ile wlezie! Pora, by na chwilę jeszcze powrócić do kwestii grafiki. Poszczególne lokacje różnią się od siebie na tyle, żebyśmy nie mieli wątpliwości, gdzie się znaleźliśmy. Doskonale wyrenderowany, monumentalny Sfinks



nawalają z dużej odległości, ile dymu w lufach. Za tak dobrą AI gry odpowiedzialne są, zasto-

ROZGRYWKA WIELOOSOBOWA

Zabawa dla jednego gracza może się czasami sprzykrzyć. Jeżeli dysponuje się dostępem do Internetu, pora wówczas odwiedzić „poligon wojskowy" producenta gry, firmy NovaLogic. Pod adresem www.novaworld.com znajduje się grupa serwerów, na którym możemy oddać się ulubionemu zajęciu. Obecnie można tam zagrać w takie gry jak: „Tachony: The Fringe", „Delta Force 1 i 2", „Armored Fist 3", „Comanche Gold" i jeszcze parę innych. Nie muszę dodawać, że w najbliższym czasie będzie to również miejsce dla grających w „DF: LW".





powie nawet najbardziej odpornemu na wiedzę historyczną graczowi, że oto trafił, dajmy na to, do Egiptu. Inne miejsca również mają swój klimat. Potęguje go jeszcze sama walka. Postrzeleni wrogowie padają na różne sposoby, co doskonale widać w celownikach optycznych karabinów, krzyczą z bólu, gestykulują, skradają się, rozglądają i nasłuchują. Doprawdy odnosi się wrażenie, że jesteśmy prawdziwymi uczestnikami wydarzeń, dziejących się na monitorze. A jeśli ktoś nie dowierza, niech - ot tak, dla próby - strzeli sobie do latającego tu i ówdzie przedstawiciela rodziny skrzydlatych. Kolejną, niezwykle istotną kwestią jest sztuczna inteligencja. I tu należy powiedzieć, że autorzy rzeczywiście się postarali. Oczywiście bierzemy pod uwagę najtrudniejsze poziomy, bo wiadomo, że na najniższych wrogowie są głupi, jak tureckie małpy chore na febrę. W tych wyższych jednak wykazują niemałą przebiegłość. Kryją się, chowają, robią zasadzki, okrążają i zachodzą od tyłu, a ponadto dla zdobycia lepszej widoczności, wchodzą na wzniesienia i

sowane w grze, specjalne procesy matematyczne, które wyliczają położenie i kąty nachylenia postaci i świata gry. Dzięki takiemu podejściu, nawet prawdziwi wyjadacze mogą mieć niejaki problem z ukończeniem gry na najwyższym poziomie. Dla porządku powinienem wspomnieć jeszcze o trybie wieloosobowym. Rozgrywka taka jest możliwa dla bagatela 50 graczy na jednej mapie, a ciekawostką jest fakt, że można w niej wykorzystywać mikrofony i specjalnie opracowany system przekazywania głosu. Trzeba przyznać, że sam pomysł, choć nie nowy, znalazł zastosowanie właśnie w grze, do której wydaje się być stworzony. Czym bowiem jest pokrzykiwanie w „Kłeju" do partnerów „gdzie jesteś wredna kupo mięsa" wobec „land warriorowskiego": „widzę przeciwników na radarze. Są za wzniesieniem przed nami. Okrążamy wzgórze od wschodu, zachodu i bierzemy ich z zaskoczenia". Eh... aż chciałoby się dłużej pograć! Jak wynika z moich zachwytów, wygląda na to, że gra nie posiada wad. Nie byłbym jednak sobą, gdybym nie dostrzegł i nie wyłowił kilku niedoróbek, których znaczenie nie jest z pewnością niczym rażącym, ale jednak... Po pierwsze czasami zdarzają się pewne niedoróbki graficzne (wiecie, a to czyjaś głowa utkwi w ścianie, a to jakiś koleś ma nagle nogę na wysokości czoła, a to znowu staniemy w punkcie, w którym nijak nie będzie się można poruszyć). Po drugie zauważyłem, że w, jakby to powiedzieć, „unaturalnianiu" swojej gry, autorzy poszli na łatwiznę. W sumie mało jest interaktywnych elementów otoczenia. Baraki jakieś takie puste, skrzyń, które walają się tu i ówdzie, nie można otworzyć albo chociażby poczęstować seryjką (tzn. częstować można - na zdrowie, ale co z tego?). W sumie te dwa nie są jakimiś poważnymi wpadkami, ale są i notuję je skrzętnie. Tak czy inaczej „DF: LW" jest pozycją znakomitą, obowiązkową w przypadku wielbiciela serii, a mocno zalecaną wtedy, gdy gracz ceni sobie „silne" tytuły. Jako sequel natomiast, ma wszelkie cechy swoich poprzedników, a ponadto wiele zalet, których tamtym grom zabrakło. **MASTERMIND**

Za: Wspaniała atmosfera, dość duży realizm i bardzo zróżnicowane misje.

Przeciw: Małe niedoróbki graficzne.

Dawno nie grałem w grę, w której musiałem skradać się za plecami wrogów, czołgać i mieć oczy dookoła głowy.

WERDYKT 90%

ALTERNATYWNE Delta Force 2 75% · Rainbow Six 90%

COLIN MCRAE

Gdy jakiś czas temu pogrywaliśmy w „Rally Championship 2000 PL", wiadomo już było, że druga część „Colin McRae Rally" zostanie wydana. Oto ona.

- Wydawca: **Codemasters**
- Producent: **Codemasters**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **99.00**
- Dystrybucja: **CD Projekt**
- Strona WWW: **www.codemasters.co.uk**
- Wymagania: **PII 300, 64MB RAM, 4x CD-ROM, Karta 3D, Win95/98**





Oto najfajniejszy widok w grze, deska rozdzielcza została dopracowana w najmniejszych szczegółach. Brak tylko radia...





Na pecetową odsłonę tej gry przyszło nam czekać jednak bardzo długo (wersja PSX wydana została jeszcze wczesną wiosną), a czy naprawdę było warto? Na to pytanie postaram się odpowiedzieć w poniższej recenzji.

Oczywiście każdy z Was jest ciekawy, jakie ulepszenia posiada najnowsze dzieło Codemasters, a w czym ustępuje „RC". Porównania bardzo pomogą mi przedstawić poszczególne aspekty gry, zaś naprawdę trudno byłoby mi ich uniknąć. Postaram się jednak być na tyle obiektywnym, aby nie faworyzować żadnego z tytułów. Bo tak naprawdę to nie mam swojego faworyta - przyjemność z gry podobna, zaś różnice są naprawdę subtelne, dostrzegalne dla prawdziwych znawców i zapaleńców. Zaczynamy.

Pierwszą rzeczą, o której muszę napisać, a która jest w sumie najważniejszym elementem każdej gry rajdowej, to oczywiście model fizyczny jazdy. To on decyduje czy gra klasyfikowana jest jako symulator, czy czysta zręcznościówka. Jak ma się sprawa z „CMR 2.0"? Wydaje mi się, że najtrafniejszym określeniem będzie zręcznościowy symulator. Powodów jest kilka - przede wszystkim chodzi o model jazdy samochodu - jest on trochę uproszczony, bo auto reaguje podobnie na sterowanie zarówno na trasie, jak i poza nią. Oznacza to, że nie odczujemy znaczącej różnicy w przyśpieszeniu i maksymalnej prędkości, gdy zjedziemy na pobocze. Zupełnie odwrotnie niż w produkcie konkurencji. Trudno powiedzieć czy to dobrze, czy źle; jedno jest pewne - obniża to realizm. Druga sprawa dotyczy sposobu odbijania się od przeszkód. O ile w „RC" samochód bardzo zwalniał i trzeba było rozpędzać go od nowa, o tyle w „CMR" odbija się mniej realnie. Pojawiają się nawet sytuacje, kiedy można wykorzystać ten fakt, aby w ciasnych zakrętach zaoszczędzić ułamki sekund - odbijasz się zarzucając tyłem i szybciej wychodzisz z zakrętu. Po raz kolejny „RC" oferuje bardziej realistyczny model. Trzecia sprawa dotyczy realizmu uszkodzeń. Tu wyraźnie widać przewagę „RC", przy której produkt Codemasters wypada na bardzo zręcznościowy. Chodzi po prostu o to, że uszkodzenia mają niewielki wpływ na łatwość prowadzenia. Nawet okropnie pogruchotany samochód wciąż jedzie prosto, biegi zmieniają mu się normalnie, a z uszkodzonej chłodnicy nie ulotni się nawet kłębuszek pary. Jedynie tra-

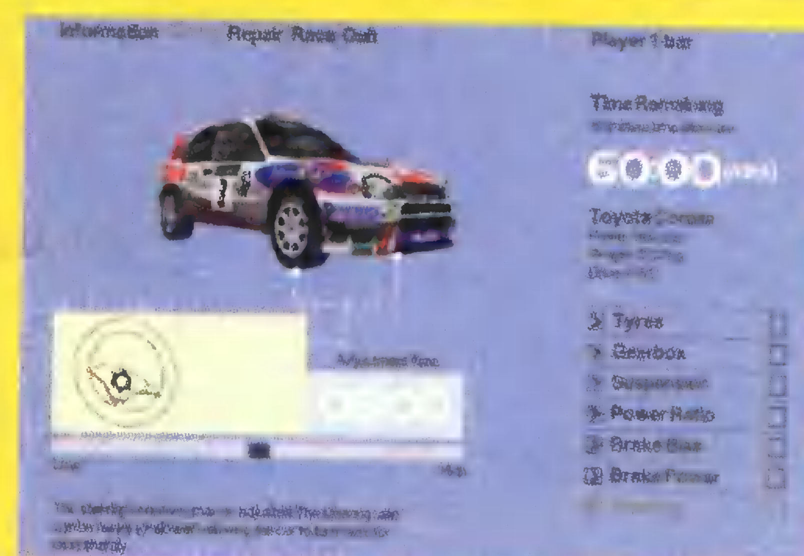




RALLY 2.0

MŁODY MECHANIK

Możliwości ustawień najważniejszych podzespołów (wysokość zawieszenia, rozkład mocy na osie, siła hamowania, przełożenie skrzyni biegów i inne) nie są tak bogate, jak w „RC", ale naprawdę czuć różnicę, gdy nimi manewrujemy. Dzięki temu możemy optymalnie przygotować samochód do każdego niemal odcinka specjalnego. Podobnie też będzie z reperacją - jeśli jedziesz dobrze, zawsze uda Ci się dokonać wszystkich napraw, a nie jak w „RC", gdzie miałeś za mało minut w boksie.









Zwróćcie uwagę, że kibice ze screena po prawej patrzą się na samochód ze screena powyżej.

TRYB ARCADE

Tryb Arcade jest tylko dodatkiem, w którym ścigamy się nie z czasem naszych przeciwników, ale z nimi samymi. Jest to trudniejsza zabawa, bowiem tory są dość trudne, a przeciwnicy wredni, nawet na najniższych poziomach trudności. W trybie tym możemy też korzystać z cheatów, które zdobywamy za wygrywanie rajdów w normalnym trybie. Zobaczycie, jaką fajną zabawą jest strzelanie kulami ognistymi, posiadanie gigantycznych kół lub zmniejszona grawitacja. Miły dodatek, który pozwoli odsapnąć po trybie Rally.



ci trochę na przyśpieszeniu i prędkości maksymalnej, a mocno pogruchotane światła przerywają w czasie nocnych etapów. Zaletą „Colina" jest jednak lepsze wyważenie czasów, potrzebnych do naprawy uszkodzeń. Więcej szczegółów w ramce MŁODY MECHANIK. Tak więc, pod względem realizmu, „Colin" przegrywa ze swoim starszym konkurentem dość wyraźnie. Od razu jednak zaznaczam, że nie oznacza to, iż jest czystą zręcznościówką. Tak jak wspomniałem, nazwałbym to właśnie zręcznościowym symulatorem.

Drugim aspektem, pod kątem którego można rozpatrywać oba tytuły, jest niewątpliwie oprawa graficzna. Jeśli weźmiemy pod uwagę wygląd tras, to moim faworytem pozostaje „RC" - co prawda wszystkie trasy umiejscowione są w Wielkiej Brytanii, to jednak ich wygląd, otoczenie oraz zróżnicowanie jest nieco lepsze w produkcie Magnetic Fields. Nie znaczy to oczywiście, że trasy w „Colinie" są brzydkie - raczej tylko bardziej monotonne. Skoro już wspominamy o trasach, to w „RC" postarano się o wierne oddanie zarówno miejsc rajdów, jak i ich długości - w rezultacie nierzadko spędzaliśmy przy jednej trasie ponad 20 minut, co może być trochę męczące. W „CRM" zastosowano fikcyjne odcinki specjalne, ale są one dużo krótsze (najdłuższe przejeżdża się w granicach 6-7 minut). Realizm oczywiście jest po stronie „RC", ale mi bardziej przypadło do gustu rozwiązanie z produktu Mistrzów Kodu. Zdecydowanym liderem jest także „CMR" w przypadku wyglądu pojazdów - trochę więcej czasu, poświęconego na przygotowanie gry sprawiło, że sylwetki samochodów są wykonane wręcz perfekcyjnie. Szczególnie dobrze to widać na powtórkach, kiedy widzimy masę szczegółów karoserii, nawet takich jak zamki w drzwiach, znaczki firmowe, nie wspominając nawet o reklamach na karoserii. Moim zdaniem, efektowniej wyglądają też w „wersji potłuczonej", co, jak już wspomniałem, nie przekłada się na realizm w przypadku wpływu uszkodzeń na jazdę. Zaryzykowałbym stwierdzenie, że animacja też trochę lepiej sprawuje się w „CMR", głównie dlatego, że horyzont dorysowuje się naprawdę daleko i nie ma niespodzianek, w stylu wyskakujących nagle ścian. Trudno mi natomiast wybrać faworyta w przypadku efektów dźwiękowych. Wycie silników, dźwięk żużlu obijającego się o karoserię czy pisk opon na zakrętach są w obu produktach równie dobrze dopracowane. Nie można też nie wspomnieć o komentarzu, do którego w obu produktach zatrudniono ludzi, związanych na co dzień z wyścigami, czyli prawdziwych zawodowców. Nie wiem, jakim naprawdę pilotem jest Krzysztof Hołowczyc (bo kierowcą jest niezłym), ale w „Colim McRae Rally 2.0" wypadł

„Realizm oczywiście jest po stronie „RC", ale mi bardziej przypadło do gustu rozwiązanie z produktu Mistrzów Kodu"





całkiem nieźle, choć zdecydowanie nie rewelacyjnie. Zresztą sam komentarz w tej grze uważam za bardziej trafny niż u konkurencji, co daje kolejny „punkcik" opisywanemu produktowi.

Skoro omówiliśmy już sobie najważniejsze kwestie, warto skupić się na szczegółach, które dla wielu graczy mogą mieć spore znaczenie, gdy wybiorą jeden lub drugi produkt. Na pewno na plus trzeba zaliczyć w tym przypadku sporą liczbę samochodów. Spotkamy tu zarówno auta klasy A8, czyli biorące udział w walce o najwyższe trofea (doskonale znane Subaru Impreza, Peugeot 206, Mitsubishi Lancer, Toyota Corolla, Seat Cordoba oraz oczywiście wóz samego Colina Mc Rae, czyli Ford Focus), „wózki" nie biorące już udziału w wyścigach klasy WRC (Toyota Celica, Peugeot 205, Metro M64, Ford Puma) jak i dodatkowe auta, czasem nie mające z rajdami wiele wspólnego (Mini Moris). Każdy znajdzie coś dla siebie. Warto też wspomnieć o zmiennych warunkach pogodowych, za które trzeba bardzo pochwalić opisywaną grę. Jak zapewne pamiętamy, „RC" miało z góry ustaloną pogodę na danych trasach i nie było możliwości, by ją zmienić. Tu jest inaczej, dlatego trzeba wziąć to pod uwagę przy ustawianiu opon. Sporą zaletą opisywanej gry są też trasy. Napisałem już o nich wcześniej, teraz tylko wspomnę, gdzie się ścigamy i czego można się po tych rajdach spodziewać. Zaczynamy najprostszą Finlandią. Tu bardzo duża liczba prostych i w miarę łagodne zakręty będą doskonałym treningiem dla początkujących. Potem trafiamy do Grecji - piach, bardziej ostre zakręty, sporo niebezpiecznych odcinków. Wciąż jednak niezbyt trudno. Kolejnym rajdem jest Francja - asfaltowe, bardzo szybkie nawierzchnie pozwalają na efektowną jazdę, ale ostre zakręty i wąskie drogi szybko przystopują słabszych graczy. Ciężką próbą będzie także rajd Szwecji, gdzie ośnieżone i oblodzone trasy, wymagały będą maksymalnego skupienia od kierowcy - jedno wypadnięcie na pobocze może zadecydować o przegranej. Nie będzie też łatwo w Australii - suchy piasek i podstępnie wyznaczone odcinki, specjalne dadzą się we znaki niedoświadczonym kierowcom. Potem chwilę odsapniecie w Kenii - odcinki specjalne są tu długie, często bardzo szerokie, więc szybkość samochodu może okazać się kluczowa. Dokładnie odwrotną sytuację zastaniemy we Włoszech - ten najbardziej techniczny rajd z mnóstwem ostrych zakrętów i nawrotów będzie prawdziwą próbą sił i przyśpieszenia Twojego wozu, więc tylko najlepsi mają szansę na zwycięstwo. Na koniec najtrudniejsza próba - Wielka Brytania. Praktycznie wszystkie możliwe rodzaje nawierzchni, wąskie trasy z dużą liczbą krzyżówek i rozjazdów, fatalne warunki pogodowe - prawdziwe wyzwanie, nawet dla najlepszych. Wszystko to dotyczy oczywiście trybu Expert, który jest najtrudniejszy, ale daje zdecydowanie najwięcej przyjemności z gry. Bo na poziomie trudności Novice, wygra praktycznie każdy.

„Zaletą „Colina" jest lepsze wyważenie czasów potrzebnych do naprawy uszkodzeń"

Po tym dość obszernym tekście macie obraz gry, w porównaniu z jej największą konkurentką. Prawda jest taka, że dla purystów się ona nie nadaje - po prostu momentami zbyt zręcznościowy charakter nie przypadnie im do gustu. Jeśli natomiast oprócz masy „dupereli" i dokładnego grzebania w silniku, lubisz także dobrze się bawić, to „Colin McRae Rally 2.0" jest naprawdę dobrym rozwiązaniem. Bardzo dobry tytuł, który naprawdę nieznacznie ustępuje mistrzowi gatunku, jakim pozostaje „Rally Championship 2000 PL". Jeśli więc lubisz gry rajdowe, to wal śmiało do sklepu - przy najnowszym dziecku Codemasters spędzisz wiele miłych chwil. A jeśli jesteś wielkim fanem rajdówek, to i tak będziesz miał obie gry w Swojej kolekcji. Może się mylę? **BARON JACK**

„Zdecydowanym liderem jest także „CMR" w przypadku wyglądu pojazdów"

OGRANICZENIA SYSTEMOWE

Jak „CMR 2.0", będzie działać na Twoim PC.

■ Komputer Testowy: **Celeron 466, 64MB RAM, GeForce**



Werdykt: Przy ograniczeniu odrysowywania horyzontu gra chodzi płynnie i wygląda bardzo ładnie.

■ Komputer Testowy: **PIII 850, 256MB RAM, GeForce 2 GTS**



Werdykt: Po ustawieniu wszystkich opcji na maksimum gra nie straciła ani na szybkości, ani na wyglądzie.

■ Konkurs „Idiotele": Jaki to samochód znajduje się na screenie poniżej.



JESTEM GOŚĆ!

Wielką wadą „Rally Championship" był brak ustawiania poziomu trudności, przez co gra okazała się stosunkowo prosta. W „CMR 2.0" zróżnicowanie poziomów trudności rozwiązano w bardzo dobry sposób - w trybie Novice wygranie nie jest żadnym wyzwaniem. Zwycięstwo na jednym odcinku specjalnym z różnicą 30 sekund nie jest wielkim osiągnięciem. Mamy jednak wtedy do przejechania tylko cztery trasy w każdym z państw. Wyraźnym utrudnieniem będzie tryb Intermediate, gdzie początkowo (Finlandia) będzie łatwo, ale pod koniec (Wielka Brytania) będziesz wielokrotnie ćwiczył kolejne przejazdy, aby dojechać na metę na pierwszej pozycji. Tryb Expert przeznaczony jest dla prawdziwych mistrzów - już w Finlandii będzie Ci trudno wygrać jakikolwiek przejazd, a jeden, minimalny nawet błąd skończy się spadkiem na koniec stawki. Dopiero w trybie Expert będziesz miał dostęp do wszystkich dziesięciu odcinków specjalnych w każdym kraju. I jak w nim wygrasz, to będziesz GOŚĆ!



■ **Za:** Wykonanie wozów, model fizyczny jazdy, trasy, poziom trudności.

■ **Przeciw:** Brak prawdziwych nazwisk.

Nie jest to może najlepsza gra rajdowa na rynku, ale naprawdę niewiele jej brakuje - jest po prostu zbyt zręcznościowa.

WERDYKT 89%

ALTERNATYWNE ■ Rally Championship 2000 PL **93%**



AMERICAN









Pierwszą rzeczą, o której każdy mówi po zagraniu w Alicję jest genialna grafika. A co z resztą?

- Wydawca: **Electronic Arts**
- Producent: **Rogue Entertainment**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **129.00**
- Dystrybucja: **IM Group**
- Strona WWW: **www.alice.ea.com**
- Wymagania: **PII 400, 64MB RAM, 4x CD-ROM, 600 MB HD, Win95/98**

Pewien mądry człowiek, twórca chociażby „Popolous'a" czy nadchodzącego „Black&White", stwierdził, że w przyszłości gier będzie liczyć się brud. Miał na myśli fakt, że najbliższe produkcje muszą wyglądać na bardziej przybrudzone, podrapane, czyli bardziej naturalne. Zapewne Peter Molyneux nie spodziewał się, że tak szybko ujrzymy wyniki tej tezy.

Przyznam się, że nigdy nie czytałem powieści o Alicji w Krainie Czarów, bo takie klimaty raczej mnie nie interesowały. Wiedziałem jednak, że na Zachodzie jest to dość popularna

„Engine «Quake III» to potęga, ale dopiero teraz rozwinął skrzydła"

bajka, więc moment kiedy posłuży komuś za scenariusz gry, był tylko kwestią czasu. Mimo to, nawet w najśmielszych oczekiwaniach nie spodziewałem się, że docelową grupą odbiorców tej gry będą dorośli. Tak moi mili, „American McGee's Alice" nie jest absolutnie grą dla dzieci.

Wcielasz się w Alicję, małą dziewczynkę, która przenosi się do Wonderlandu, krainy, której zagraża jakieś zło. Naszym zadaniem będzie oczywiście to zło pokonać. Pomoże nam w tym dziwaczny, wytatuowany kot, powykrzywiany zając i cała masa innych niecodziennych stworzeń, które spotkasz po drodze. Oczywiście nie jesteś bezbronny w walce ze złem - do Swojej dyspozycji dostaniesz wiele dziwacznego uzbrojenia - nóż kuchenny, laskę maga, kostkę magiczną (przywołujesz potwory, które zabijają przeciwników), wybuchowego klauna, talię ostrych jak brzytwa kart czy lodową lancę. A to jeszcze nie wszystko. Trzeba dodać, że widok ich działania cieszy oczy na równi z widokiem nagiej panienki, przechadzającej się po plaży (no, może trochę przesadziłem;). Sama gra jest połączeniem gry akcji z przygodówką i platformówką 3D. Skaczesz po platformach, zabijasz potwory i rozwiązujesz proste zagadki, jakie zlecają Ci napotkane postaci. Alicja jest bardzo sprytną dziewczynką i podobnie jak Lara Croft, potrafi wykonywać dalekie skoki, bujać się na linach, łapać się krawędzi i pływać w wodzie. Tak więc pod względem merytorycznym Alicja niczym się nie wyróżnia - zarówno na plus jak i na minus.



CZY DOBRZE SIĘ CZUJESZ?

Gra wyraźnie jest przeznaczona dla dorosłych graczy, mimo tematu i głównej postaci - te dwa elementy mogą być mylące. Pomijając już fontanny krwi, jakie leją się, gdy zabijasz przeciwników, to wielokrotnie natrafimy na bardziej chore sytuacje - co powiecie na występ dzieciaków, z których pierwszy ma powbijane w głowę gwoździe, drugi mózg na wierzchu, a trzeci wbitą siekierkę? A to nie wszystko, zachowanie i sposób prowadzenia rozmów z napotykanymi postaciami, będzie „zjadliwy" tylko dla dojrzałych graczy. Trzymajcie Swoje najmłodsze pociechy z dala od tej gry.



Tym, co decyduje o wysokiej ocenie gry, w tym przypadku jest bajeczna, genialna, prześliczna, arcydokładna, kolorowa grafika. Jestem w tej branży od wielu lat i widziałem już niejedno, ale po zobaczeniu w akcji Alicji, szczęka opadła mi do samej podłogi - takich tekstur nie posiada żaden znany mi tytuł. W cudowny sposób przedstawiono wszelkie powierzchnie - drewna, skały, wody, dywanu, lodu, ziemi, wyglądają one tak realnie, że masz ochotę ich dotknąć. Cała reszta też wypada

MCGEE'S ALICE





OGRANICZENIA SYSTEMOWE

Jak „Alice", będzie działać na Twoim PC.

■ Komputer Testowy: **PII 400, 64MB RAM, Voodoo 3**



Werdykt: Sporo rzeczy trzeba zredukować, przez co gra traci wiele ze swego uroku. To nie to...

■ Komputer Testowy: **PIII 850, 256MB RAM, GeForce 2 GTS**



Werdykt: Wygląd zapiera dech w piersiach, a tekstury wywołują omdlenia. Dla tej gry warto rozbudować sprzęt.



WYMAGANIA SPRZĘTOWE

Nie od dziś wiadomo, że ładne gry wymagają mocnego sprzętu. Tym razem jednak, autorzy Alicji dali nieźle popalić naszym komputerkom - silnik „Quake 3" został wykorzystany doskonale, zaś grafika wygląda obłędnie. Niestety, gra jest potwornie pamięciożerna - przy 96MB chodzi znośnie, choć wyraźnie dłużej ładują się poziomy. Dopiero 128MB lub więcej, daje względny komfort gry. Podobnie jest z procesorem i kartą graficzną - rozsądne minimum to jakiś 500-600 MHz procek w „towarzystwie" GeForce'a. Dopiero wtedy gra wygląda tak, jak przewidywali autorzy. Ustawienie wszystkiego na max, wymaga jeszcze mocniejszej konfiguracji.
Teraz widzę, że warto było kupić GeForce'a 2, bo karta w połączeniu z dobrym procesorem i sporą ilością pamięci naprawdę rozwija skrzydła.

Płyń cały czas za żółwio-bykiem, który dostarcza Ci tlenu. Gdy go zgubisz, to niechybnie się udusisz.





wspaniale - postacie są bardzo szczegółowo odtworzone, poruszają się w sposób realistyczny i płynny. Posiadają tyle szczegółów, że nie wiadomo gdzie się patrzeć, podziwiając wygląd poszczególnych poziomów. Najlepszym tego przykładem jest postać kameleona, którego spotykamy na krótką chwilę - jego skóra w bardzo płynny sposób zmienia kolor - wygląda to naprawdę obłędnie. Wiedziałem, że engine „Quake III" to potęga, ale dopiero teraz rozwinął skrzydła. Warto też nadmienić, że przy dobrym sprzęcie wszystko chodzi bardzo płynnie, co przypomina mi raczej konsolowe tytuły niż pecetowe gry - piękne, ale powolne. Wielkie brawa dla grafików i animatorów z Rogue.

Bardzo dobrze spisuje się też oprawa dźwiękowa. Wspaniała muzyka, która cały czas przygrywa w tle, podkreśla wartką akcję, rozgrywającą się na ekranie. Jest przy tym na tyle ciekawa, że można słuchać jej stojąc w miejscu i odpoczywając. Bardzo dobrze dobrano głosy aktorów do poszczególnych postaci - kwestie są naprawdę wyraziste i pasujące do klimatu całości, a jednocześnie „nasączone" nutą sarkazmu i humoru, zrozumiałego tylko dorosłym. No i na koniec efekty dźwiękowe - odgłosy walki, trzeszczenie desek, stukot kamieni, odgłos pracujących w tle maszyn czy bardzo udane efekty Surround, tylko potwierdzają klasę autorów AMA.

Gra zaskakuje w wielu aspektach, tym bardziej, że niektóre zadania są konkretnie zakręcone i zaskakujące. Dlatego też autorom należą się duże brawa za ich odpowiednie zaprojektowanie i wyważenie poziomu trudności. Nie są one zbyt trudne, dzięki czemu nie spędzasz godzin na przestawianiu wajch, szukaniu kluczy, czy czytaniu sposobów układania jakichś puzzli. Zamiast tego, cały czas coś się dzieje, zaś ewentualne zadania wykonujemy jakby „po drodze", nie odrywając się od zręcznościowo-przygodowej części gry. Jedyną większą wadą gry są kosmiczne wymagania graficzne, o czym napisałem trochę więcej w oddzielnej ramce. Trudno mi prorokować (nigdy nie byłem w tym dobry), ale tytuł ten ma naprawdę duże szanse na sukces wśród graczy - posiada wszystkie elementy, które powinien mieć przebój - wygląd, grywalność, odpowiednie wyważenie poziomu trudności i niebanalną fabułę. Czego chcieć więcej? Tylko mocnej konfiguracji, która grę uciągnie. Polecam bardzo gorąco...

BARON JACK

„Kwestie wypowiadane przez postacie są naprawdę wyraziste i pasujące do klimatu całości, a jednocześnie „nasączone" nutą sarkazmu i humoru, zrozumiałego tylko dorosłym"

■ **Za:** Grafika, chore klimaty, prostota i grywalność.

■ **Przeciw:** Ogromne wymagania sprzętowe, raczej dla dorosłych.

Pokazuje możliwości nowoczesnych kart graficznych, jednocześnie serwując graczowi psychodeliczną fabułę i zakręcone postacie.

WERDYKT 92%

ALTERNATYWNE ■ Drakan **90%** ■ Legacy Of Kain **93%**

GUNMAN CHR

Gdzieś na krańcach kosmosu budzi się do życia prawdziwe zło.

- Wydawca: **Sierra**
- Producent: **Rewolf Software**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **129.00**
- Dystrybucja: **Play-It**
- Strona WWW: **www.sierra.com**
- Wymagania: **P233, 32MB RAM, 6x CD-ROM, Karta 3D, Win 95/98**



Czyżby grasowali tutaj kumple aliensów?



Gunman Chronicles" zapowiadany był głośno i dumnie jako następca wspaniałego „Half-Life'a". Niestety programiści z Rewolf Software chyba przeliczyli się w swoich możliwościach. Owszem stworzyli całkiem porządny produkt, jednak do zdetronizowania tytułu firmy Valve, bardzo mu daleko.

Odpalając tę pozycję po raz pierwszy, ma się nieodparte wrażenie, że mamy do czynienia z próbą naśladowania wyżej wspominanego programu. Już sam początek jest niemalże identyczny, tyle że tutaj zamiast tajnego kompleksu wojskowego, zwiedzamy ogromną bazę kosmiczną. Po tym przydługawym wstępie, którego zresztą nie da się pominąć, wkraczamy do akcji. Podczas zwiedzania kompleksu, jesteśmy

„Wszystkie poziomy zostały zaprojektowany w sposób wybitnie liniowy"

świadkami małej katastrofy. Całe to zdarzenie zostaje dość sprytne przekształcone w poziom treningowy. Na szczęście nie jest on zbyt długi, a do tego bardzo prosty. Chwała programistom za to. Po treningu oddelegowani zostajemy do prawdziwej służby. Wraz z oddziałem podobnych nam typów, fruniemy na prawdziwą misję. Tu trzeba co nieco wspomnieć o prościutkiej fabule programu. Wcielamy się w postać majora Archera, służącego w elitarnej jednostce wojskowej, znanej pod nazwą Gunmen. Służąc ogólnie pojętemu dobru, musimy zapobiec rozprzestrzenieniu się fali zła, zagrażającej galaktyce.

Po wylądowaniu na tajemniczej planecie, naszym oczom ukazuje się komiczny widok. Wszyscy członkowie grupy wyposażeni zostali we wspaniałe giwery, a nam do dyspozycji pozostawiono... zwykły nóż. Gdzie tu sens? Oczywiście chwilę później odnajdujemy pierwszą



pukawkę, ale czy od razu nie mogliśmy zostać w nią uzbrojeni? Dobra, to i tak najmniejszy problem, więc zostawmy go w spokoju. Zaopatrzeni w odpowiednie narzędzie, zaczynamy zwiedzać nowy świat. I tutaj ujawnia się jedna z większych wad gry. Wszystkie poziomy zaprojektowano w sposób wybitnie liniowy. Nie ma tu sytuacji, w których istnieje jakaś możliwość wyboru ścieżki. Po prostu cały czas brnie-





Przez tę szybę na pewno nie widać świetlanej przyszłości.

my do przodu jedyną drogą. Na dodatek wszystkie problemy z ewentualnym przedostaniem się do kolejnego poziomu, ograniczają się do wciśnięcia odpowiedniego przycisku. Żadnych zagadek, żadnego urozmaicenia. Zwolennikom zwykłych strzelanin, takie podejście do sprawy powinno przypaść do gustu. Reszta graczy, oczekująca czegoś ambitniejszego, obejdzie się jednak smakiem. Szkoda, tym bardziej że program nie oferuje zbyt wielu zaskakujących sytuacji czy niespodzianek. Ogólnie rzecz biorąc, czeka nas tylko liczenie wystrzeliwanej amunicji i ganianie od apteczki do apteczki. Na niezbyt pochlebną opinię zasługują także nasi przeciwnicy. Nie dość, że czasami wyglądają wręcz fatalnie, to nie grzeszą również inteligencją. Sami pchają się pod lufę karabinu i to bez żadnych zwodów czy uników. Sytuacji nie ratuje nawet fakt, że czasami rzucają się sobie do gardeł, a nam pozostaje jedynie przyglądanie

ONICLES

OGRANICZENIA SYSTEMOWE

Jak „Gunman", będzie działać na Twoim PC.

■ Komputer Testowy: **PII 266, 64MB RAM, Voodoo2**



Werdykt: Częsta czkawka, może sprawiać miejscami sporo kłopotów.

■ Komputer Testowy: **PII 400, 128MB RAM, Voodoo3**



Werdykt: Gra działa bardzo dobrze i ewentualne zwolnienia są rzadkością.



Z CZYM DO WROGÓW?

Program oferuje nam dość zróżnicowany arsenał, w którym każdy znajdzie swoją ulubioną giwerę. Niektóre z nich można w pewien sposób konfigurować. Dla przykładu przyjrzyjmy się spluwie o nazwie Polaris Blade. W zależności od potrzeb, ustawiamy w niej zasięg strzału: krótki, średni albo daleki. Poza tym możemy nastawić broń na maksymalną siłę ognia, kosztem celności lub na odwrót. Ostatnim elementem, podlegającym zmianie, jest forma wystrzeliwanej wiązki energetycznej - trzy rodzaje.





się całemu zajściu. Przejdźmy teraz do uzbrojenia. Akurat w tej kwestii, rozwiązania użyte w grze, naprawdę przypadły mi do gustu. Każdą broń można skonfigurować, oczywiście w bardzo wąskim zakresie, na swoje własne potrzeby i wymogi danej chwili. Można na przykład ustawić różne typy ognia (pojedynczy, ciągły) czy też liczbę wystrzeliwanych pocisków. Ta ostatnia opcja dostępna przy Shotgunie, bardzo ułatwia życie. Ładujemy do niego cztery pociski na raz i jednym pociągnięciem spustu likwidujemy, czającego się za rogiem wroga. Dzięki temu, nie wdajemy się w długą wymianę ognia i minimalizujemy do zera, pojawienie się ewentualnej riposty. Świetnie wygląda też sprawa z karabinem maszynowym. Po przełączeniu na ogień ciągły, broń po pewnym czasie przegrzewa się. Wypluwa wówczas z siebie niekontrolowaną liczbę pocisków, bez względu na to czy nam się to podoba, czy nie. Fajna sprawa.

Odległe światy naszej galaktyki stworzone zostały za pomocą engine'u „Half-Life'a". Na nasze nieszczęście, widoczny jest tutaj wyraźny regres w stosunku do oryginału. Główna wina za średniej jakości grafikę spada na słabe tekstury. Są one niewyraźne i rozmyte. Automatycznie przez to wszystkie elementy otoczenia wydają się bardzo kanciaste i kwadratowe. Sprawę miejscami poprawia fajne oświetlenie,

„Można ustawić różne typy ognia (pojedynczy, ciągły) czy też liczbę pocisków"

choć i jego jest tu jak na lekarstwo. Na ostrą krytykę zasługuje, jak już wcześniej wspomniałem, wygląd naszych przeciwników. Trafiają się jednostki zbudowane chyba z dziesięciu wieloboków. Przypominają one kurczaki, wiszące w sklepie mięsnym. Na zadowalającym poziome wykonano jedynie największe kreatury, jak np.: wielgaśnego dinozaura czy pewną górę sadła, uważającą się za bossa jednego z poziomów. Denerwująca jest także animacja niektórych jednostek, choć na to można przymknąć oko. Reasumując, oprawa wizualna nie stanowi silnego bodźca do odkrywania nowych poziomów. Trzyma po prostu solidny, średni poziom.

Kwestia audio. Wszystko byłoby w porządku, gdyby nie kilka przeraźliwych dźwięków. Miejscami odgłosy wydawane przez przeciwników są nie do zniesienia - jazgot, pisk i Bóg wie, co jeszcze. Osoby dysponujące wzmacniaczem oraz dobrymi głośnikami, czeka kilka stresujących chwil. Reszta brzmień jest standardowa.

Kończąc tę recenzję, muszę wspomnieć o tym, że „Gunman" mocno mnie rozczarował. Gra nie wnosi nic nowego do gatunku strzelanin. Oczywiście, nie każdy produkt musi być innowacyjny i odkrywczy. Jednak tutaj zabrakło nawet ciekawej fabuły. Program ten polecam wyłącznie maniakom tego rodzaju gier. Dużo biegania, strzelania oraz masa przeciwników nie pozwolą Wam na chwilę wytchnienia. Wszyscy, którzy szukają czegoś bardziej skomplikowanego, niech rozejrzą się za czymś innym.

MARCIN



■ **Za:** Sporo strzelania, kwestia uzbrojenia, świetne, renderowane intro.

■ **Przeciw:** Totalna liniowość, brak zagadek, słabe tekstury.

Jeśli chcesz sobie tylko postrzelać, to jest to idealna pozycja dla Ciebie.

WERDYKT 75%

ALTERNATYWNE ■ Soldier of Fortune **86%** ■ Half-Life **96%**

LINKS 2001



Czasem pokutuje przeświadczenie, że gra w golfa jest tylko dla bogatych snobów.









- Wydawca: **Microsoft**
- Producent: **Microsoft**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **Tel.**
- Dystrybucja: **Microsoft**
- Strona WWW: **www.microsoft.com**
- Wymagania: **P266, 48MB RAM, 4x CD-ROM, Karta 3D, Win95/98**



Większość myśli, że tacy goście nic nie robią całe dni, tylko biegają po równo przystrzyżonych łąkach i uderzają w białą piłkę, chcąc nią trafić do małego dołka. Prawda jest taka, że golf nie tylko jest sportem dość popularnym (coraz więcej osób zaczyna w niego grać, także w Polsce), ale zarabia się w nim konkretne pieniądze, porównywalne z tymi, jakie dostają gwiazdy tenisa.

Gdy nie stać Was na komplet kijów za kilka tysięcy złotych i karnet do klubu golfowego, zostaje zabawa przed ekranem monitora, a opisywany „Links 2001" to najlepsza gra, jaką możecie znaleźć. Dostarczany jest na ogromnej, jak na ten rodzaj gry, ilości płyt, tzn. 4 CD. Oprócz samej gry, dostajemy także w pełni funkcjonalny edytor pól golfowych, dzięki któremu możemy stworzyć park naszych marzeń. Sama gra oferuje kilkunastu autentycznych graczy, reprezentujących różne style gry, poziomy umiejętności i wygląd. Każdy z nich został sfilmowany i przeniesiony do komputera, dzięki czemu poruszają się jak żywi. Nie gorzej ma się sprawa z wyglądem pól golfowych - wszystko to są tory, które zostały oddane z niezwykłą dbałością. Mamy więc pole: w górach, na nizinie, w kanionie, nad jeziorami, w jesiennej aurze i w klimacie śródziemnomorskim z pięknymi palmami. Sposób prezentacji jest co prawda bardzo zadowalający (szczegółowo renderowany krajobraz, masa szczegółów, grafika wręcz fotorealistyczna), czego nie można niestety powiedzieć o szybkości renderingu krajobrazu. Nie najlepiej wygląda też sprawa efektów dźwiękowych - są trochę monotematyczne i nie powodują zbytniej ekscytacji gracza. Brakuje mi żywiołowych zachowań publiczności, która nagradza brawami celne i ładne uderzenia, a wyje i buczy, gdy popełniamy błędy. Niestety, w czasie gry nie słychać ludzi, a jedynym wyznacznikiem Twojej formy jest ewentualny komentarz zawodnika.

„Dostarczany jest na ogromnej, jak na ten rodzaj gry, ilości płyt, tzn. 4 CD"

Na plus trzeba też zaliczyć bardzo dokładne sterowanie, które jednak w żaden sposób nie utrudnia uderzeń oraz gigantyczną liczbę ustawień (ułożenie stóp, sposobu podkręcenia piłki i wiele innych). Jednym słowem, pod względem merytorycznym, gra wykonana jest wzorowo. Posiada praktycznie wszystko, czego można spodziewać się po symulatorze golfa, a nawet więcej (dołączany edytor pól golfowych). Wady są raczej kosmetyczne i nie wpływają znacząco na grywalność. Polecam fanom tego dystyngowanego sportu.

BARON JACK



Liczba opcji może na początku przerażać, ale szybko się w nich połapiesz.



- **Za:** Realizm, grafika, liczba opcji, dołączony edytor pól golfowych.
- **Przeciw:** Dźwięki, powolny rendering terenu.

ALTERNATYWNE ■ The Golf Pro **86%**

Mimo kilku wad, jest to najlepszy symulator golfa na rynku. Gigantyczna liczba opcji, wspaniała fizyka i niezła grafika.

WERDYKT **90%**

TOMB RAIDER CH

Życie przynosi nam bardzo wiele niespodzianek, ale jedną z nich z pewnością nie będzie





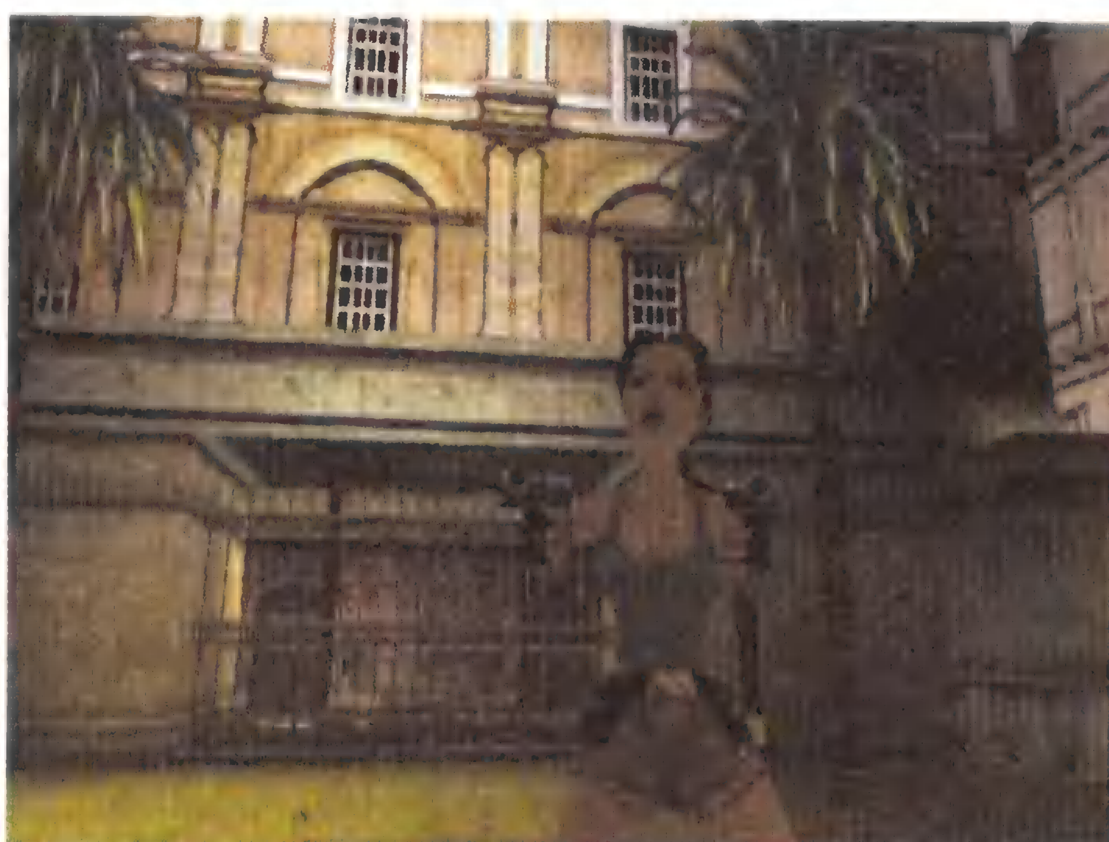
Jak ta Lara pięknie skacze. A jak strzela...

- Wydawca: **Eidos Interacitve**
- Producent: **Core Design**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **139.00**
- Dystrybucja: **IM Group**
- Strona WWW: **www.tombraider.com**
- Wymagania: **PII 233, 32MB RAM, 4x CD-ROM, Win95/98**

Czy wiedzieliście, że najwyższa góra świata, Mount Everest, przesuwa się bardzo powoli (ok. 3 metry na rok) w kierunku Chin? I mam nadzieję, że zanim tam „dojdzie", ujrzymy coś nowego w kwestii gier z Larą Croft. Niestety, nie przy okazji tej części, ale może będziemy mieli więcej szczęścia następnym razem.

Gdy w poprzednim numerze pisałem dość obszerny tekst o tej grze, miałem nadzieję, że w pełnej wersji autorzy pokuszą się o spełnienie obietnic, danych prasie przed wydaniem gry. I udało im się to prawie bezbłędnie. Zapomnieli tylko „wyposażyć" grę w to, co posiadały prawie wszystkie poprzednie części - powiew świeżości. Grałem już we wszystkie części tej serii i muszę przyznać, że nie jest to najlepsza odsłona przygód Lary. Dlaczego? Po pierwsze, zdecydowanie za krótka. Ukończenie jej, zdobywając po drodze wszystkie sekrety, zabiera wprawnemu graczowi około 2-3 dni. To naprawdę niezbyt wiele, w porównaniu z poprzednimi odcinkami, które zajmowały ok. tygodnia. Gra jest krótsza, poszczególne poziomy są mniej obszerne, sekrety dużo łatwiejsze do znalezienia, zaś amunicji i apteczek jest pod dostatkiem. Po drugie, fabuła jest bardzo niespójna. Wszystko opiera się na przekonaniu, że Lara zginęła, przywalona gruzami świątyni w poprzedniej części. Teraz na jej pogrzebie spotykają się i wspominają cztery epizody z jej życia. Pomysł sam w sobie bardzo ciekawy, ale w rezultacie powstał twór, którego żaden rozdział nie jest związany z poprzednim. Niektórzy gracze mogą więc czuć się zagubieni. Tym bardziej, że wydarzenia nie są przedstawione w porządku chronologicznym. Najpierw bowiem odwiedzamy Rzym z drugiej części gry, potem wyjeżdżamy na północ Rosji, by dostać się do łodzi podwodnej i odnaleźć dawno zatopiony artefakt. Po wszystkim akcja przenosi się do Irlandii. Tu jako 16-letnia Lara ganiamy się z duchami i dziwacznymi potworami. Na koniec musimy wykraść potężny artefakt z budynku Von Croy'a w środku Nowego Yorku. Gorszą sprawę, oprócz niechronologicznego ułożenia poziomów, stanowi ich poziom trudności. Najłatwiejszy jest moim zdaniem trzeci rozdział, potem pierwszy, drugi i na końcu czwarty - to trochę dziwne ułożenie. Poziom trudności powinien wzrastać stopniowo, gdyż dzięki temu początkujący gracze mogą powoli uczyć się obsługi gry. Po trzecie wreszcie, grafika nie ulega zmianom praktycznie od trzech lat, co jest trochę zastanawiające i można odczuć, że dostajemy tylko dodatek do „TR3", a nie pełnoprawną grę. Jest takie powiedzenie, że jak ktoś się nie rozwija, to się cofa - wyraźnie to widać w przypadku „TRC". Gra niczym nie szokuje - ani grafiką, animacją, efektami świetlnymi, ani nawet oprawą muzyczną. Skoro już o tym mowa, to mam wrażenie, że nawet mu-





„Nie postarano się także w kwestii broni - tylko pięć sztuk, w dodatku wszystkie znane z poprzednich części gry"

JESTEM LARA, LARA CROFT...

Po raz pierwszy w całej serii „TR", Lara musi nauczyć się skradać jak prawdziwy szpieg. Bezbronna, a w zasadzie uzbrojona tylko w szmatkę, nasączoną chloroformem, musi podejść po cichu do strażnika i powalić go na ziemię, zanim ten zdąży cokolwiek zrobić. Potem odciąga ciało na bok i kontynuuje swoją misję. Fajna, ale i momentami trudna zabawa.



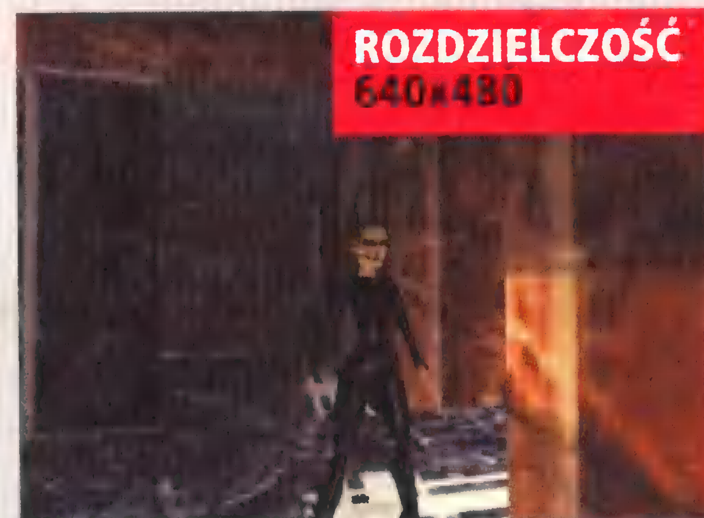
RONICLES

nowa część „Tomb Raidera".

OGRANICZENIA SYSTEMOWE

Jak „TRC", będzie działać na Twoim PC.

■ Komputer Testowy: **PII 300, 64MB RAM, Voodoo 3**



Werdykt: Na takiej konfiguracji można spokojnie grać w TRC - to nie jest bardzo wymagająca gra.

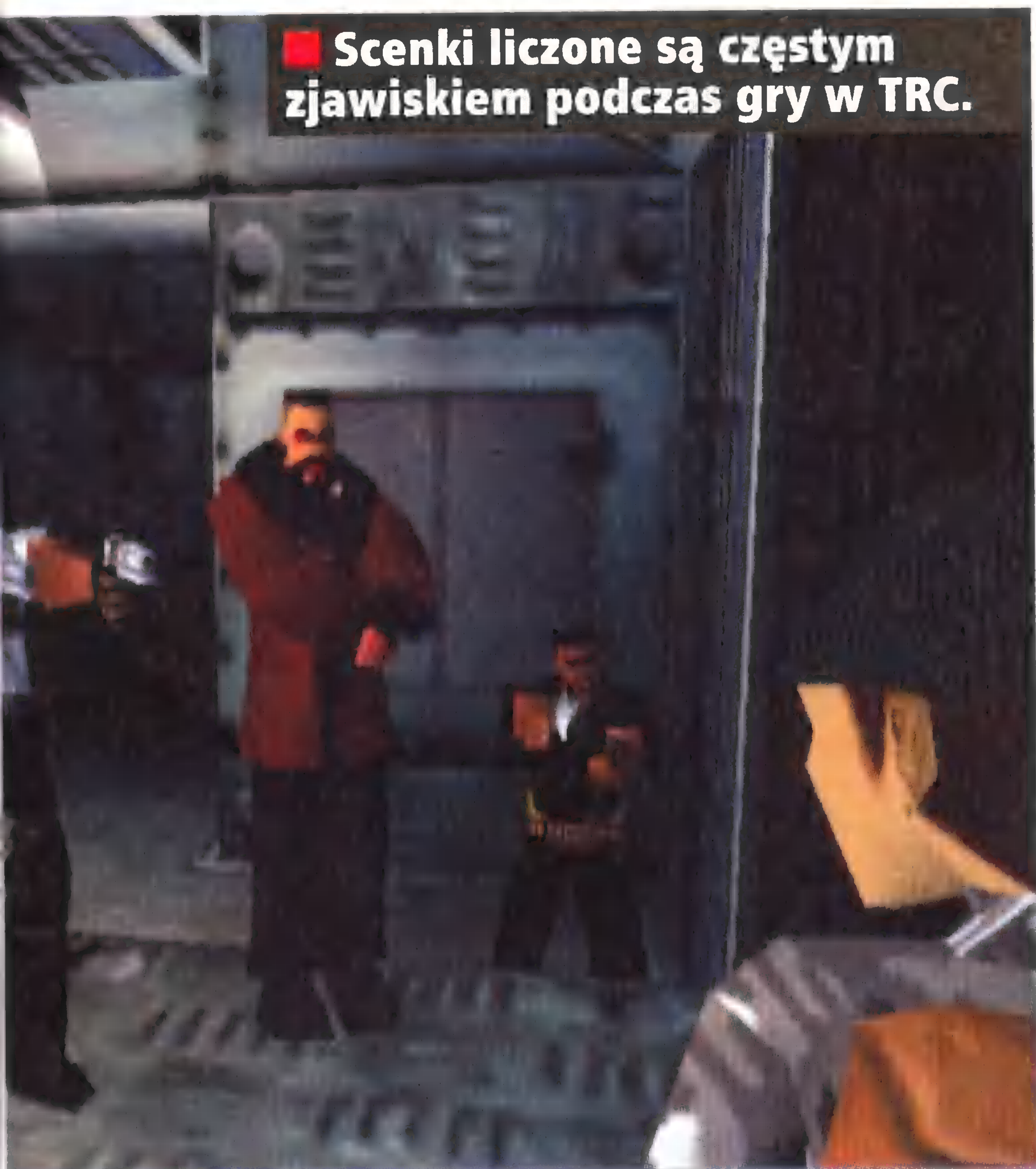
■ Komputer Testowy: **PIII 850, 256MB RAM, GeForce 2 GTS**



Werdykt: Ustawienie wszystkiego na maxa nie powoduje zwalniania akcji, nawet przy dużej liczbie obiektów.







■ Scenki liczone są częstym zjawiskiem podczas gry w TRC.



■ Lara w wersji „niedojrzałej".

zyki jest dużo mniej niż w poprzedniej części. Nie wspominając już o efektach dźwiękowych - tych to chyba ludzie z Core Design nie zmieniali od pierwszej części gry.

Spośród cech zamieszczonych w poprzednim numerze, w dziale „Przedstawiamy" warto też wspomnieć o zadaniach, które można rozwiązywać na dwa sposoby. Jak się okazało,

„Jeśli jednak po skończeniu «TR4» miałeś dość całej serii, to nie tykaj «TRC» - po prostu... zwrócisz"

jest to możliwe, ale nikt nie wybierze alternatywnych rozwiązań, bo są one absurdalnie trudne. To tak, jakby zeskakiwać z wieży Eiffla, aby przekonać się czy prawo ciążenia naprawdę działa. W rezultacie i tak gra staje się całkowicie liniowa, bo pewnych zagadek nie da się wykonać inaczej niż przewidzieli autorzy. A nawet jeśli spotkamy się z jakąś minimalną różnicą, to nie ma to żadnego wpływu na ciąg akcji i fabułę. Miałem też nadzieję, że Lara tym razem pojeździ jakimiś ciekawymi pojazdami - szalona jazda skuterem po Rzymie, ucieczka lotnią nad ulicami Nowego Yorku czy wyprawa łodzią po zatoczkach Irlandii.

Niestety, w całej grze będziemy poruszać się tylko na własnych nogach. A myślę, że takie sekcje można było zrobić. Wszystkie powyższe akcje pochodzą z renderowanych wstawek, więc wystarczyłoby umożliwić graczowi wzięcie w nich udziału, a już mielibyśmy, tak potrzebny, powiew świeżości. Nie postarano się także w kwestii broni - tylko pięć sztuk, w dodatku wszystkie znane z poprzednich części gry. Dodatkowa zabawka to wyrzutnia haków z liną, ale używamy jej zaledwie trzy razy i tylko w miejscach przewidzianych przez autorów. Nie wspominając już nawet, że nie zrobisz nią krzywdy przeciwnikom. Do tego dochodzi jeden poważny błąd, w połowie ostatniego levelu. Jeżeli zrobisz coś, czego autorzy nie przewidzieli (cofniesz się do planszy wcześniej, podczas walki z mini-bossem), to gra zgłupieje i trzeba będzie ładować poprzedni stan gry, bo jedno ważne wejście się nie otworzy.

Po przeczytaniu powyższego tekstu można odnieść wrażenie, że „Tomb Raider Chronicles" jest grą słabą i pełną wad. To nie jest do końca prawda - owszem, posiada ona pewne niedociągnięcia, o których wspomniałem, ale to także podsumowanie (mam nadzieję) całej serii gier z Larą. Podsumowanie wtórne, z niewielkimi usterkami i nie najciekawsze, ale zawsze. Czemu piszę, że podsumowanie? Otóż kolejna część ma nosić nazwę „Tomb Raider: Next Generation" i ma być czymś CAŁKOWICIE nowym. Zmieniona zostanie grafika, koncepcja gry i wiele innych elementów. To ma być zupełnie nowatorska jakość, w głównej mierze dedykowana konsolom nowej generacji (stąd też pewnie nazwa) - PlayStation 2 i X-Box. Wersja PC nie jest jeszcze potwierdzona. Istnieje jednak duże prawdopodobieństwo, że ujrzymy nowe wcielenie Lary także na swoich monitorach. Podsumowując, jeśli uwielbiasz bezgranicznie Larę Croft i nie przepuścisz żadnej pozycji z jej udziałem, to śmiało atakuj „TRC" - dostaniesz kolejną porcję tego, co lubisz. Jeśli jednak po skończeniu „TR4" miałeś dość całej serii, to nie tykaj „TRC" - po prostu... zwrócisz.

BARON JACK



■ **Za:** Postać Lary, nowe stroje i umiejętności.

■ **Przeciw:** Wtórność, wygląd postaci, wtórność, długość gry, wtórność.

Bardzo wtórna gra, która w zasadzie niczym nie zaskoczy weteranów, zaś może być atrakcyjna tylko dla początkujących.

WERDYKT 71%

ALTERNATYWNE ■ Drakan **90%** ■ Tomb Raider 4 **94%**

KANGUREK KAO

Uwielbiam platformówki, ale na PC nie miałem ich dużo. Co gorsza, większość nie była mistrzostwem świata.





- Wydawca: **LEM**
- Producent: **X-Ray**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **49.00**
- Dystrybucja: **LEM**
- Strona WWW: **www.kao.lem.com.pl**
- Wymagania: **P200, 32MB RAM, 4x CD-ROM, Karta 3D, Win95/98**

Podobnie jest z opisywaną właśnie grą „Kangurek KAO". Niby wiele jej nie brakuje, ale jednak nie może stanąć na podium dla zwycięzców. W tej kategorii konsole są niepokonane.

W grze wcielamy się w rolę małego kangurka Kao, który został schwytany w swojej rodzimej Australii i zabrany do występowania w walkach bokserskich. Uciekł jednak z klatki i teraz musi wrócić do domu. Po drodze zwiedzi kawał świata (i kosmosu), pokona kilku mocniejszych przeciwników i przeżyje masę przygód. Nasz torbacz posiada wiele umiejętności, do których należą: uderzanie ogonem lub rękawicą, rzut specjalną rękawicą (wtedy przeciwnicy się nie odradzają), szybsze bieganie i parę innych. Ponadto posiada wrodzoną umiejętność korzystania z dziwnych środków lokomocji, jak lotnia, statek kosmiczny czy skuter wodny. Sama gra jest dość monotematyczna - biegamy po planszach, zbieramy złote monety i co jakiś czas mamy do rozwiązania proste zagadki (jak na przykład rozbić generator prądu, aby przejść bezpiecznie na drugą stronę rzeki czy odpowiednio ustawić półki, w celu otworzenia kraty). Nie zabraknie skoków nad przepaścią, zapadających się mostów i goniących nas kul. Co jakiś czas musimy pokonać większego przeciwnika, którego należy potraktować w specjalny sposób (standardowe umiejętności kangurka na niego nie działają). To w zasadzie tyle, jeśli chodzi o stronę merytoryczną gry.





Skacząc po platformach trzeba uważać na zmiany kamery – jeden niepewny ruch i lądujesz w wodzie.

Oprawa audio-wizualna prezentuje się na znośnymi poziomie - grafika jest bardzo kolorowa, wyraźna i dość szybka, a zmienne krajobrazy i niezłe efekty świetlne cieszą oko. Niestety, poważną wadą jest działanie kamery. Dopóki biegniemy przed siebie i skręcamy tylko nieznacznie, wszystko jest w porządku. Jeśli jednak wrócimy się choćby po to, aby zebrać jakąś monetę, kamera stoi w miejscu i już nie widać, gdzie się biegnie. Trzeba ręcznie zmieniać ustawienie kamery, co nie jest najlepszym pomysłem. Tym bardziej, że przeciwnicy odradzają się i jak nie zdążymy szybko zareagować, to dostaniemy w łepek od niewidocznego wroga. W kwestii audio też jest średnio - muzyczka jest, ale tylko jakieś takie plumkania, poziomem zbliżone do pierwszych dzieł na Amigę. Na szczęście nie mogę niczego zarzucić efektom dźwiękowym, które dobrze dopasowano do sytuacji. Zmartwił mnie jednak bardzo sposób sterowania - klawiaturą. Wielu z Was może powiedzieć, że jest to standard, ale gra dla dzieciaków (a chyba do takiej grupy zaadresowano tę grę) powinna obsługiwać pada. Tu tak nie jest nie da się ustawić pada, bo gra ich po prostu nie widzi.

„Oprawa audio-wizualna prezentuje się na znośnymi poziomie - grafika jest bardzo kolorowa, wyraźna i dość szybka, a zmienne krajobrazy cieszą oko"

Podsumowując, uważam „Kangurka Kao" za dobrą grę dla dzieciaków, która ma szansę zatrzymać ich przed ekranem na dłużej. Pod warunkiem jednak, że w międzyczasie nie wściekną się na sposób ustawienia kamery, sterowanie klawiaturą i chwilami bardzo stresujące momenty (zdarzają się miejsca, w których można stracić i pięć żyć, bo jest jakiś strasznie trudny skok - małe dziecko może nie mieć tyle cierpliwości co ja). **BARON JACK**

Za: Dobra dla dzieciaków, przystępna i prosta, niezła grafika.

Przeciw: Miejscami frustrująca, koszmarne działanie kamery.

Średniej jakości platformówka, która może spodobać się dzieciakom. Nie poraża grafiką, ale jest wystarczająco różnorodna.

WERDYKT 75%

ALTERNATYWNE Earthworm Jim 3D 68% | Croc 2 80%

CHAMPIONSHIP MANAGE

Mają nas za dziwaków. Wytykają palcami na ulicy. Nie dziwię się IM. Jesteśmy dziwni!

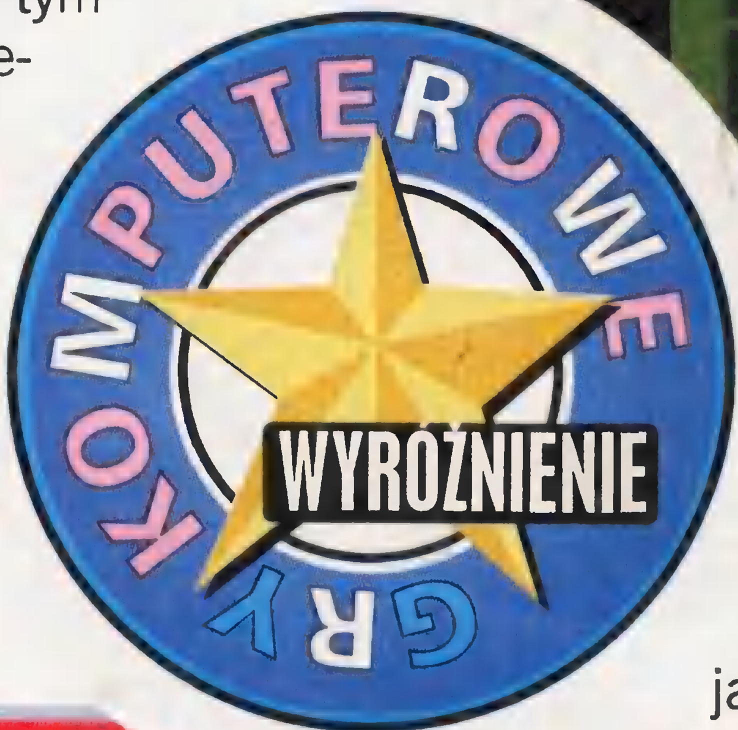
- Wydawca: **Eidos Interactive**
- Producent: **Sports Interactive**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **139.00**
- Dystrybucja: **IM Group**
- Strona WWW: **www.eidos.co.uk**
- Wymagania: **P133, 16MB RAM, 4x CD-ROM, Win 95/98**



Dobrze tak Angolom! Przegrali na Wembley!!!

Noce i dni spędzamy na przeglądaniu i analizowaniu tabelek pełnych, nic nie mówiących laikowi, cyferek. Bezsenne noce poświęcamy analizie własnych taktyk oraz przeczesywaniu Czarnego Lądu czy buszu Ameryki Południowej w poszukiwaniu wschodzących, jeszcze nie odkrytych gwiazd futbolu. Jesteśmy wyznawcami kultu. Kultu „Championship Manager'a".

„Championship Manager" to już gra - legenda. Nie ma chyba fana komputerowej menadżerki, który nic nie słyszał o tym tytule. Dla „zwykłego" gracza niepojęte jest, jak gra o tak (bądźmy szczerzy) beznadziejnej oprawie, może wywoływać tyle emocji. A jednak może...



O co tak ogólnie w „Champie" biega? Generalnie zasady są proste jak budowa cepa. Jako menadżer (nie mylić z trenerem!) dowolnie wybranej dru-



żyny, mamy za zadanie doprowadzić ją do chwały i sławy. Podstawą w dążeniu do tego celu jest przemyślana polityka transferowa, reżim treningowy, a przede wszystkim odpowiednie ustawienie drużyny na boisku. Proste, prawda? Niestety, w praktyce jest trochę gorzej!

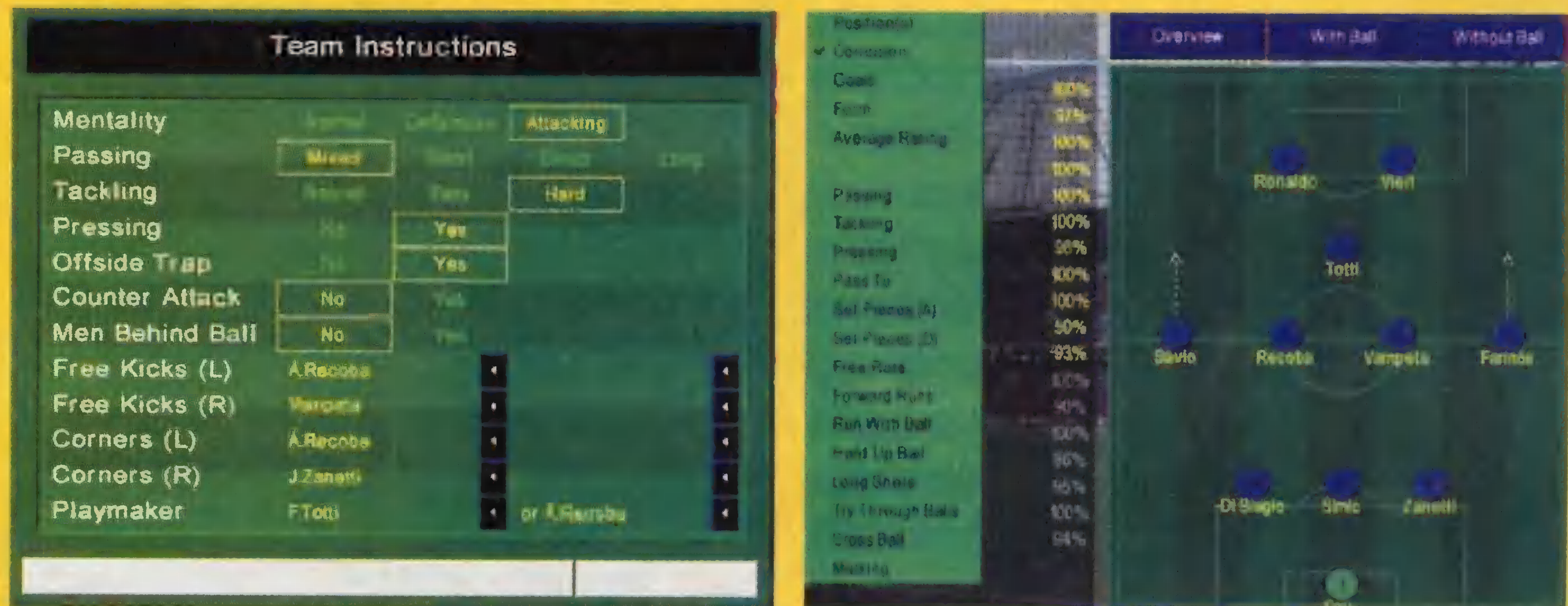
Najnowsza odsłona „Championship Manager 00/01" nie stanowi jakiegoś większego kroku w przód. Powiem więcej - różni się od poprzedniej wersji jedynie drobnymi szczegółikami i innowacjami! Nie tego oczekiwaliśmy. Jednak, gwoli sprawiedliwości, trzeba przyznać, że jej twórcy nie zapowiadali jakichś kosmicznych zmian. Na prawdziwą rewolucję trzeba będzie poczekać do "Championship Managera 4". Ale to jeszcze prawie 2 lata.

Przyjrzyjmy się dokładniej owym „nowinkom", jakie zafundowali nam ludzie ze Sports Interactive. Pierwszą i bodajże najważniejszą, z nich, dla przeciętnego polskiego gracza jest ... uwaga:.. oficjalna Liga Polska (łącznie w grze dostępnych jest już 26 lig, w tym 10 doszło w tej wersji)! Koniec ze ściąganiem z netu gorszych lub lepszych, nieoficjalnych nakładek z naszą ekstraklasą! Dumni Anglicy zauważyli wreszcie, że nie samą Premiership ludzie żyją, a Polacy nie gęsi i w piłę też grają. Trzeba przyznać, że jest ona nie najgorzej wykonana. Są oczywiście pewne niedociągnięcia i bugi. Można by także dyskutować nad wyważeniem potencjałów co poniektórych drużyn (w większości moich gier na naszym krajowym podwórku królował niepodzielnie Widzew Łódź - obecnie średniak ligowy) czy umiejętności graczy (sumy za jakie nasi „gwiazdorzy" wędrują do klubów zagranicznych, przyprawiłyby o zawrót głowy nawet prezesów Manchesteru United, a Mirek Szymkowiak to już gwiazda światowego kalibru). W każdym bądź razie grało mi się bardzo przyjemnie i za bardzo nie narzekałem, a to już sukces. Trudno mi ocenić poziom wykonania takich lig, jak np. turecka, walijska czy rosyjska, ale z pewnością wszystkie wiernie oddają rzeczywistość. Tak jak cała gra. Nie wiem czy to przypadek, ale w jednej z moich gier reprezentacja osiągnęła identyczne wyniki z tymi, jakie nasze Orły uzyskały tej jesieni! Przypadek? A może bracia Collyerowie (twórcy gry) to geniusze i prorocy?

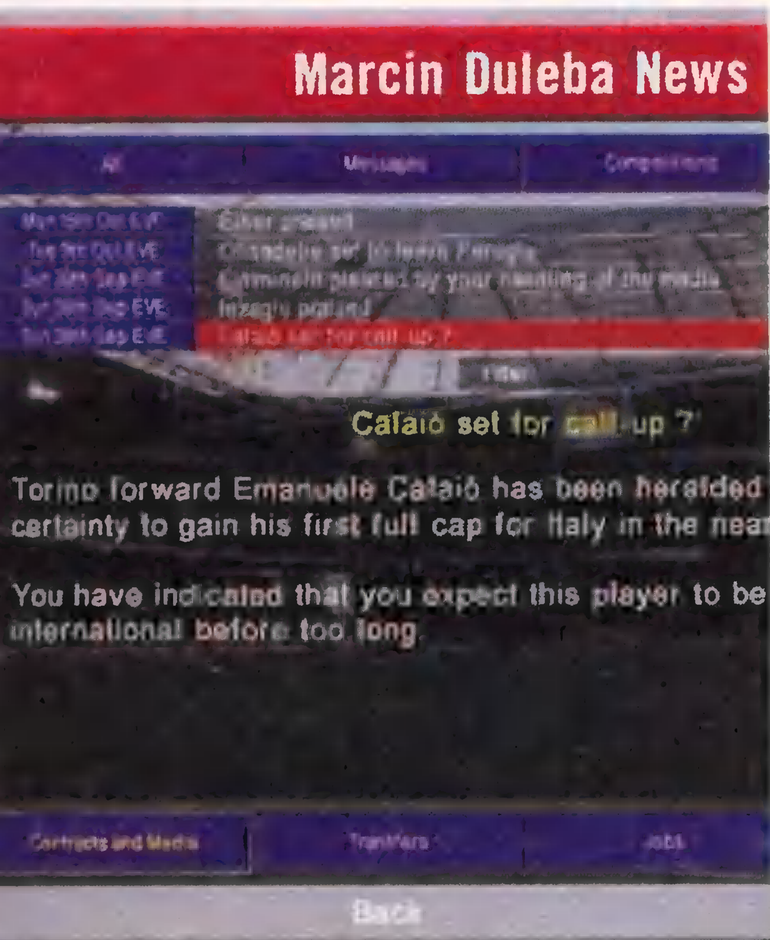
Bardzo podoba mi się zwiększona ingerencja środowiska zewnętrznego (media, kibice) w to, co się dzieje na i poza zieloną trawką (bez brzydkich skojarzeń!). Ileż miałem radości, kiedy prasa zrobiła nagonkę na selekcjonera re-

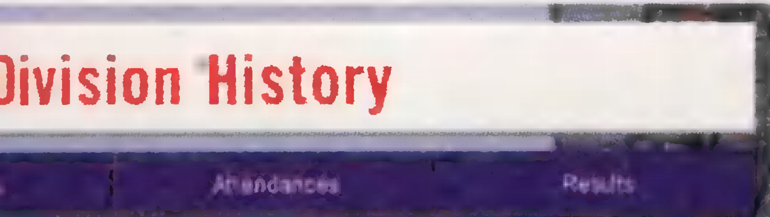
TAKTYKA

Jakoś tak się składa, że preferuje futbol ofensywny. Lepiej zwyciężyć 5:4 niż 1:0, nie mówiąc o tym, że w ogóle lepiej jest wygrać niż przegrać;). Dlatego w swoich grach stosowałem lekko zmodyfikowaną taktykę "3-5-2 Attacking". Bramek będzie w bród (nawet przy kiepskich napadziorach), trzeba tylko mieć w teamie trzech dobrych środkowych obrońców. Na potwierdzenie skuteczności taktyki powiem tylko, że korzystając z niej zdobyłem w pierwszym sezonie mistrzostwo Anglii zespołem West Ham United. Spece wiedzą, że jest to niezłe osiągnięcie.



R SEASON 00/01





OGRANICZENIA SYSTEMOWE

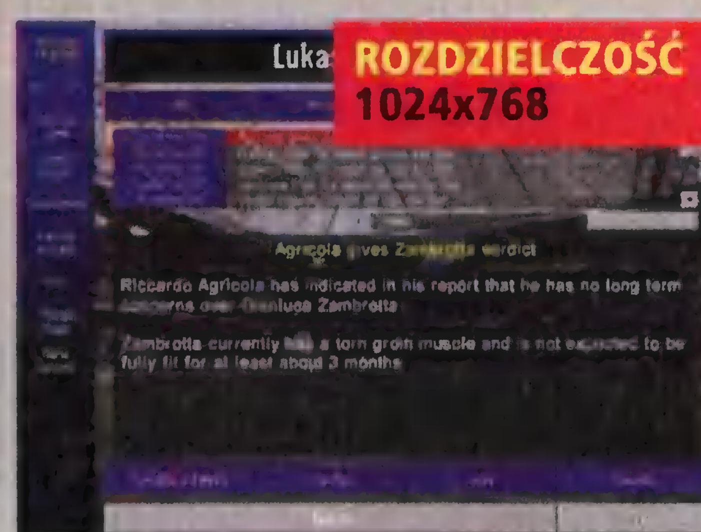
Jak „CM 00/01", będzie działać na Twoim PC.

■ Komputer Testowy: **Celeron 333, 64MB RAM**

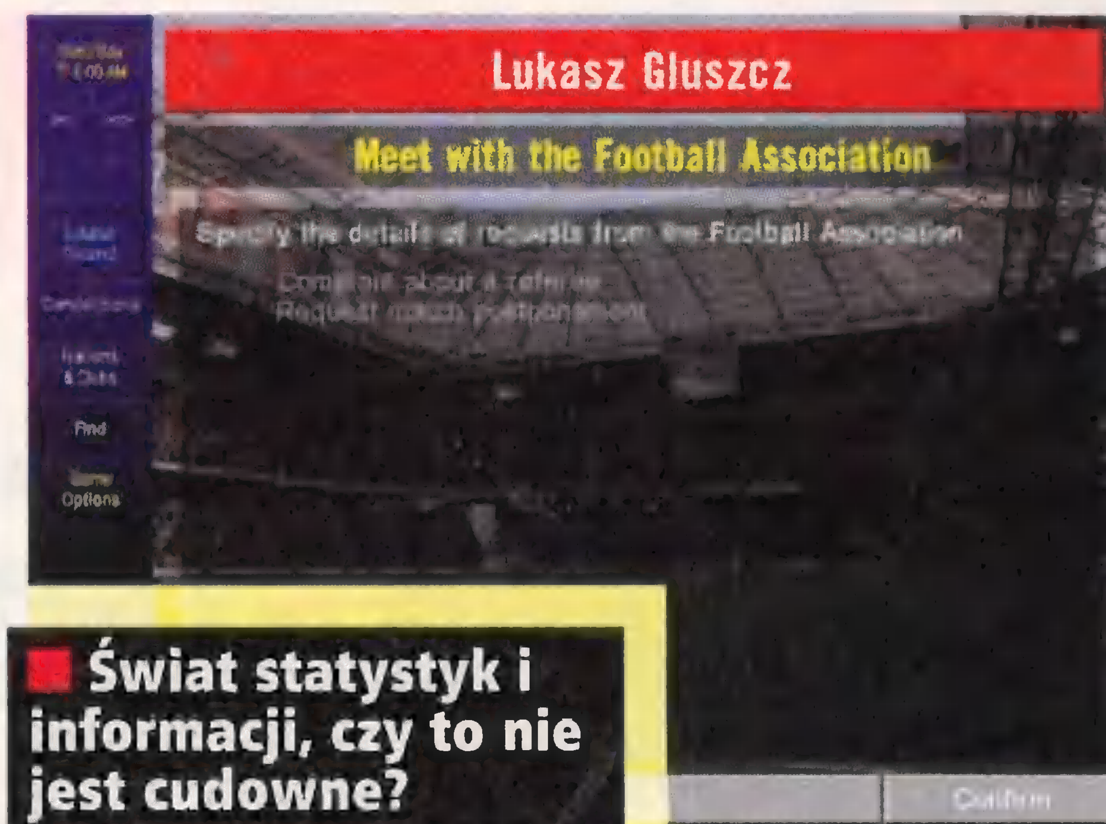


Werdykt: **Odpaliłem 3 ligi + 5 w tle i lekko mi się ślimaczyło rozgrywanie sezonu. Ale nie było aż tak źle. Da się grać.**

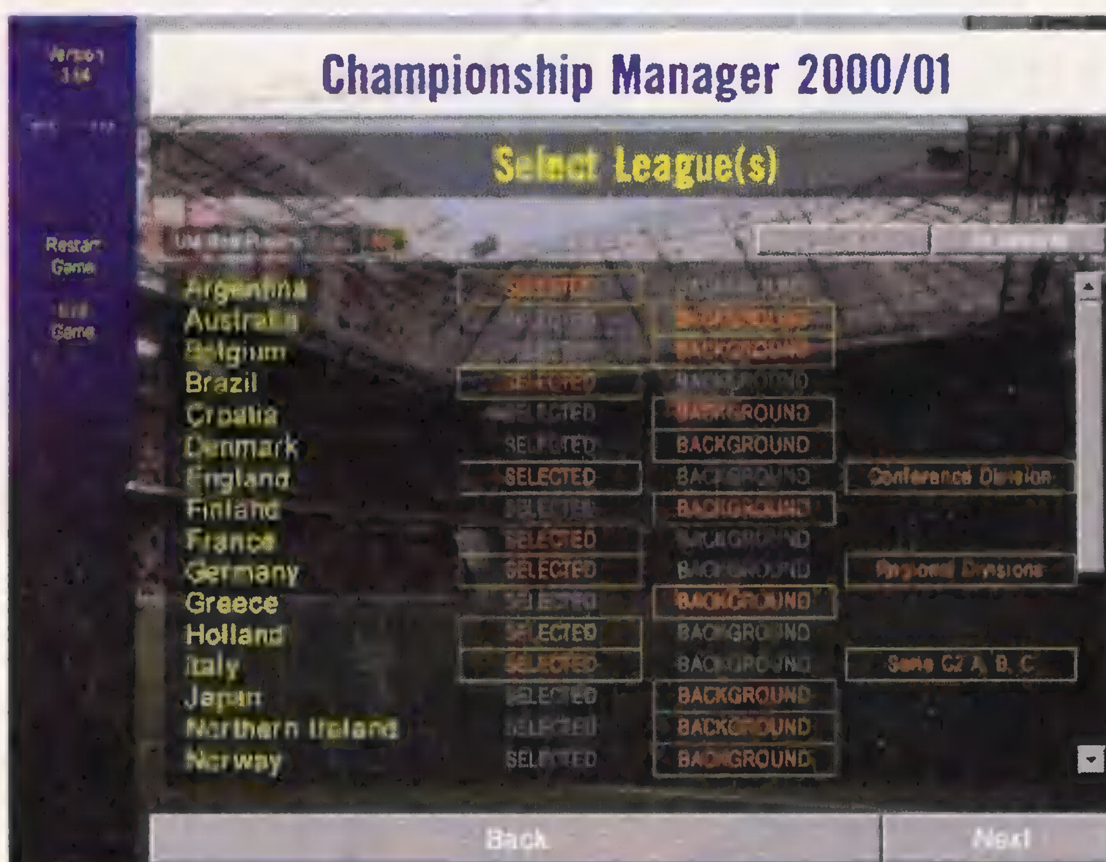
■ Komputer Testowy: **PII 600, 128MB RAM**



Werdykt: **... i wszystko było ok. 15 lig nawet nieźle działało. Jednak, żeby włączyć wszystkie 26 potrzeba 256MB RAM'u.**



■ **Świat statystyk i informacji, czy to nie jest cudowne?**



LIGA POLSKA

Liga Polska w Champie jest generalnie ok. Jedyne co można jej zarzucić to fakt, że jest ZA SILNA. Tak... Polscy gracze po prostu sa gwiazdami w zespołach zagranicznych, a reprezentacja Polski przeciwników zjada na śniadanie. Jednak te błędy są stopniowo usuwane w kolejnych patchach i updatach, więc można mieć nadzieję, że za kilka miesięcy nasza ekstraklasa będzie już idealna (czyt. tak beznadziejna jak w rzeczywistości;).





prezentacji Polski, aby powołał świetnie sprawującego się w rozgrywkach ligowych, Arkadiusza Klimka. Fani piłki nożnej wiedzą zapewne, że podobna sytuacja miała miejsce również w rzeczywistości! A podobnych smaczków w grze jest o wiele więcej! Zapewniam!

Nieocenioną pomocą dla początkujących menadżerów będzie zapewne możliwość uzyskania od trenerów (i lekarzy) informacji o przydatności zawodnika do drużyny czy jego kondycji fizycznej. Nie należy jednak opierać się wyłącznie na owych wskazówkach - im słabszy trener, tym bardziej może Was wprowadzić w błąd (jak w życiu).

Wprowadzono również kilka innowacji (a jakże! przecież to najważniejszy element gry) w ustalaniu taktyki. Dostaliśmy wreszcie możliwość wyznaczenia playmakera, czyli gracza, który poprowadzi grę zespołu i stanowić będzie o jego obliczu oraz określenia ogólnej mentalności zespołu - ofensywnej, defensywnej czy też zrównoważonej. Tego zdecydowanie mi brakowało. Oprócz powyższego, możemy zlecić konkretnym graczom częste granie np. prostopadłych piłek czy też posyłania crossowych podań niczym Tomek Hajto.

Co więcej? Cóż - z ciekawszych zmian to już wszystko. Są również pomniejsze „bajery" takie jak na przykład dodatkowe statystyki graczy (procent celnych podań, strzałów itp.) czy klubów (ilość graczy z reprezentacji, z U21, najwyższa i najniższa płaca oraz kilka innych). Nie są to jednak zmiany na tyle istotne, aby się zbytnio nad nimi rozpisywać i zachwycać. Sami je odkryjecie, kiedy zagracie w grę. Poprawiono również sam engine rozgrywania meczy. He he. Wiem o czym teraz myślicie. Nie! Nie liczcie na to! Mecz nadal przedstawiany jest w postaci tekstowej (i bardzo dobrze! Podejrzewam, że graficzny obraz zabiłby klimat gry!). Chodzi raczej o wpływ tego jak zestawisz drużynę i określisz taktykę jej gry a tym, co osiągniesz na boisku. Czyli - jesteś panem sytuacji.

> ***„Nieocenioną pomocą dla początkujących menadżerów będzie zapewne możliwość uzyskania od trenerów (i lekarzy) informacji o przydatności zawodnika do drużyny czy jego kondycji fizycznej"***

Generalnie nowy „Champ" nie jest z pewnością produktem rewolucyjnym, ale i tak stanowi klasę sam dla siebie. Długo przyjdzie nam czekać na menadżera z innej stajni, który w przynajmniej minimalnym stopniu zbliży się do niego poziomem i grywalnością. (Chociaż... cuda się zdarzają!). Ludzie z SI znają się na piłce, na swojej robocie, a przede wszystkim wiedzą czego chcą. Od lat uparcie dążą do perfekcji i prędzej czy później ją osiągną (pewnie w CM4!).

Przyznam się, że miałem problemy z wystawieniem ostatecznej oceny. Z jednej strony gra jest genialna, wymiata totalnie, wciąga na setki (w przypadku fanatyków na tysiące) godzin. Z drugiej jednak strony nie wprowadza do gatunku niczego nowego (ale czy można ulepszyć coś, co i tak jest prawie doskonałe?). Dlatego powiem tak - dla maniaków cm'a pozycja obowiązkowa, dla tych, którzy nie grali we wcześniejsze wersje, a chcieliby spróbować - również konieczny zakup. A przeciętny fan menadżerów piłkarskich, powinien odjąć od końcowej oceny około 10% procent i poważnie się zastanowić. A ja daję grze 89%. I mogę dyskutować z każdym, kto uważa, że zasłużyła na mniej czy więcej. **ŁUKASZ 'GIMLI' GŁUSZCZ**



■ **Za:** Ogromna baza danych, wreszcie Liga Polska, niesamowicie wciąga.

■ **Przeciw:** Zbyt mało innowacji, trochę to wolno działa.

Czy zna ktoś lepszego menadżera na peceta? Jeśli tak, to się myli.

WERDYKT **89%**

ALTERNATYWNE ■ FA Premier League Football Manager 2001 **69%**

BLAIR WITCH CZĘŚĆ 2

Czy można z pewnego hitu zrobić grę poniżej przeciętnej? Otóż można...





Grafika jest nie tylko mroczna i ponura, ale też brzydka i kańciasta.

- Wydawca: **Take 2/GOD**
- Producent: **Humanhead**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **99.00**
- Dystrybucja: **Play-It**
- Strona WWW: **www.godgames.com**
- Wymagania: **PII 266, 64MB RAM, 4x CD-ROM, 850 MB HD, Win95/98**



Gdy dwa numery wcześniej recenzowałem dla Was pierwszą część gry z serii Blair Witch Project, wszystko wskazywało na to, że będziemy mieli przebojową serię. Poprzednia gra dostała 90% i śmiało mogę stwierdzić, że był to najlepszy horror, w jaki grałem. Tymczasem ukazała się część druga, firmowana przez Humanhead. Jaka jest w porównaniu z poprzedniczką? Postaram się to napisać w poniższej recenzji.

Zacząłem grać z wielkimi nadziejami. Była godzina 16:27. Gdy zobaczyłem końcowe napisy, zegar wskazywał dopiero 21:12, tego samego dnia. Wszystkie moje nadzieje legły w gruzach - gra to niewypał. No, może nie tak do

„...trzeszczenie drzew, wycie duchów - to wszystko powoduje, że włosy podnoszą Ci się na karku”

końca, ale zdecydowanie daleko jej do poziomu, jaki reprezentował BWP: RP. Jak już pewnie wiecie, wydarzenia tej gry, poprzedzają te z pierwszej części. Wcielamy się w postać Lazarusa, żołnierza Unii (nie Europejskiej;), który nie może przypomnieć sobie swojego imienia. Tak naprawdę nazywa się Robert MacNichols i jest porucznikiem, rzuconym przez los w lasy okolic Maryland. Zostaje ciężko ranny w głowę i znajduje schronienie na farmie pewnej kobiety. Gdy odzyskuje przytomność, poproszony jest o odnalezienie zagubionej wnuczki, Robin Weaver. Potem mamy serię scenek, w których sterujemy sobą na przemian w przeszłości i teraźniejszości. Wszystko kończy się w sposób nieprzemyślany i w zasadzie nie wiadomo kto, z kim, dlaczego i po co. Naiwność fabuły jest tym bardziej denerwująca, że spotykamy postacie, o których nic nie wiemy. Musimy je zabijać i nigdy nie dowiemy się, jakie znaczenie to miało w grze. Porażka...





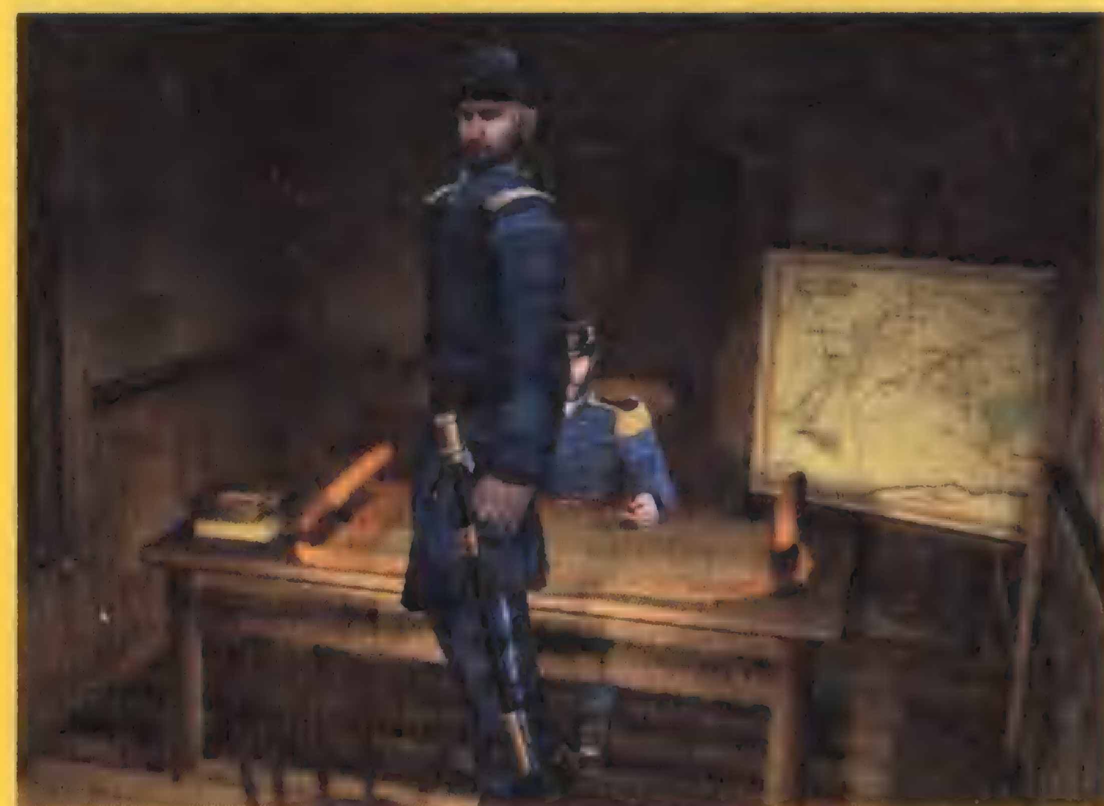
Trochę lepiej jest z uczuciem grozy, jakie towarzyszy nam przez cały czas gry. Tu trzeba przyznać autorom, że umieli stworzyć stresujący klimat - głosy niektórych postaci, mroczne obszary i genialne wprost efekty dźwiękowe. Po raz kolejny przekonałem się, że granie w ciemnym pokoju, ze słuchawkami na uszach, może być bardzo szkodliwe dla mojego samopoczucia - śmiechy dzieci, trzaskanie gałązek w lesie, wiatr przelatujący między konarami, trzeszczenie drzew, wycie duchów - to wszystko powoduje, że włosy podnoszą Ci się na karku.



Tyle zalet, teraz wady. Po pierwsze, znacznie gorsza grafika - nie tylko tło jest dużo mniej szczegółowe, ale przede wszystkim postacie

UMIEM CHODZIĆ PO WODZIE!

Może dlatego, że imię głównego bohatera wywodzi się z Biblii, potrafi on chodzić po wodzie wprost niezauważalnie, zupełnie jak Jezus. Zawsze wydawało mi się, że jak normalny człowiek wchodzi do wartkiego strumienia, to woda opływa mu nogi i zniekształca się. Zresztą człowiek taki wyraźnie wolniej się porusza. Niestety, nie tym razem. Nasz bohater dziarsko przecina strumienie, zupełnie tak, jakby były z mgły - bezszelestnie i bez zmiany prędkości. A woda też go nie widzi i płynie sobie dalej. Cud! To samo jest w przypadku wchodzenia po pionowych drzewach i stołkach.



: COFFIN ROCK





OGRANICZENIA SYSTEMOWE

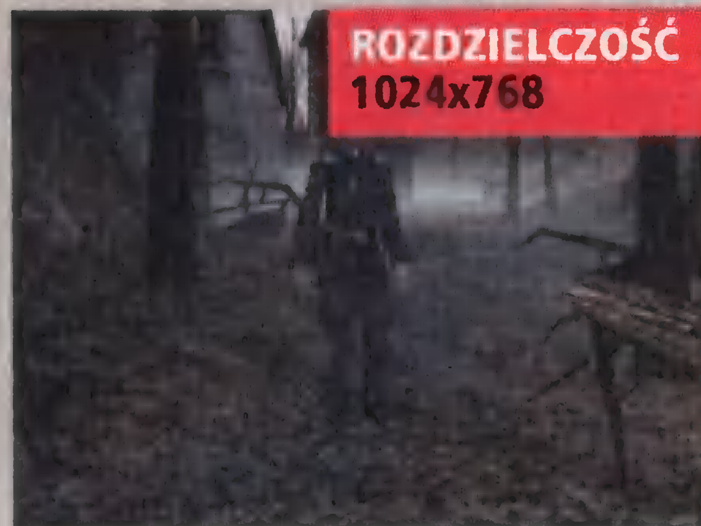
Jak „BWP:CR", będzie działać na Twoim PC.

■ Komputer Testowy: **PII 266, 64MB RAM, Voodoo 2**



Werdykt: **Wygląda znośnie, choć są zbyt długie przestoje między ładowaniem plansz.**

■ Komputer Testowy: **PIII 850, 256MB RAM, GeForce 2 GTS**



Werdykt: **Wszystko chodzi płynnie i ładnie. Można by rzec, idealnie.**





■ **Lazarus pod koniec gry opętany przez czarownicę.**



ludzi są kanciaste, jakby ciosane siekierą. Ponadto poruszają się niesamowicie sztucznie, czasami wręcz latają w powietrzu (na niektórych przeszkodach można podnieść się wysoko nad ziemię, na przykład na stołkach i drzewach). Więcej o dziwnym poruszaniu w ramce UMIEM CHODZIĆ PO WODZIE! Mało usterek? Nie wiadomo dlaczego, nie ma klawisza odpowiedzialnego za szybkie odwracanie się do tyłu (był w BWP: RP!), celownik zeskakuje z celu i myli, gdzie masz trafić (strzelanie do puszek na

„Oprócz niezłego klimatu i oprawy dźwiękowej nie znajdziesz w tej grze wielu ekscytujących momentów"

początku gry), nie można poruszać latarką w pionie. Nie wspominam nawet o blokowaniu się postaci w czasie scenek liczonych. To jednak nic w porównaniu z długością gry - brak poziomów trudności i krótki czas, potrzebny do ukończenia, to poważne wady, które znacznie obniżają ocenę. Oprócz niezłego klimatu i oprawy dźwiękowej, nie znajdziesz w tej grze wielu ekscytujących momentów. Zadacie pytanie: kupić czy nie? Tak, jeśli masz poprzednią część i chcesz skompletować całą trylogię. Nie, jeśli uznasz którąś z wymienionych wad za wystarczający powód. Mam nadzieję, że ostatnia część będzie o niebo lepsza. **BARON JACK**



■ **Za:** Klimat i udźwiękowienie.

■ **Przeciw:** Długość gry, błędy w grafice i poruszaniu postaci, fabuła.

Dużo słabsza, brzydsza, krótsza i płytsza w warstwie fabularnej od swojej poprzedniczki.

WERDYKT

69%

ALTERNATYWNE ■ Nocturne **89%** ■ BW1: RP **90%**

ZEUS: PAN OLIMPU

Pokrzykiwania młodego sprzedawcy, który bladym świtem ustawił swój stragan z oliwkami na placu Agory, obudziły mieszkańców pobliskich domów. Pora wstawać!

- Wydawca: **Sierra**
- Producent: **Impressions**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **129.00**
- Dystrybucja: **Play-It**
- Strona WWW: **www.playit.pl**
- Wymagania: **P166, 32MB RAM, 4x CD-ROM, Win95/98**



Bogowie nie lubią leniuchów, którzy do południa wylegują się w łożach. Każdy z mieszkańców Teb szybko szykuje się do opuszczenia domu. Ten biegnie do fabryki oliwek, inny na przystań, ktoś jeszcze śpieszy do świątyni. Zaczyna się nowy dzień mieszkańców gry „Zeus: Pan Olimpu".

Każdy z nas ma ulubiony gatunek gier, do których wraca najczęściej. Wskutek tego dzieje się tak, że inne, mniej lubiane gatunki, pomija. Ale czy jest możliwe, żeby ktoś nie uśmiechnął się ze zrozumieniem i sympatią na wspomnienie tytułów takich, jak: „Sim City", „Cywilizacja" czy „Caesar"? Mam nadzieję, że w całej braci grających nie znajdzie się wiele takich osób. W przeciwnym razie, na Zeusa, nie ręczę za siebie! Programiści z grupy Impressions należą do bardzo płodnych w dziedzinie gier, określanych mianem strategii-ekonomicznych. Są to gry oferujące możliwość rozwoju miast i cywilizacji. Dość wspomnieć, że to właśnie oni uraczyli nas wszystkimi trzema częściami „Caesara", „Faraonem" i „Kleopatrą". Teraz postanowili wziąć na tapetę mitologię grecką i trzeba z ręką na sercu oraz radością, której nic nie jest w stanie powstrzymać, powiedzieć, że odwalili kawał dobrej roboty. Przyjrzyjmy się zatem bliżej ich nowemu dziecku. Tak jak wspomniałem, osadzony w klimatach mitologiczno-greckich „Zeus: Pan Olimpu" jest grą strategiczno-ekonomiczną. Mieszanka taka oznacza, że przed graczem postawiono zadanie założenia, rozbudowania i utrzymywania na coraz wyższym poziomie miasta, a w szerszym zakresie cywilizacji. Bez odrobiny przesady można powiedzieć, że trzeba będzie mocno się napocić, aby wywiązać się z owych zadań. Grając, mamy bowiem prawie całkowity wpływ na działania naszych podopiecznych i to właśnie my musimy zapewnić im odpowiednie kwatery mieszkalne (do wyboru kilka rodzajów domostw w zależności od statusu społecznego mieszkańców), pracę (do wyboru masa funkcji, reprezentowanych przez poszczególne budowle), rozrywki (tu także nie ma na co narzekać - jak wiadomo Grecy, podobnie jak Rzymianie, nie stronili od dobrej zabawy), przychylność bogów (do naszej dyspozycji jest cały panteon bóstw greckich) tudzież inne przyjemności takie, jak: odpoczynek po pracy, obronę granic, rozwój kolonii czy podbój innych greckich polis. Jak widać z tego krótkiego przekroju, gra zrobiona została z rozmachem i gracz będzie mógł decydować niemalże o wszystkich jej elementach. Tym niemniej, aby grać dobrze i odnosić sukcesy, przyda się wiedza o budowlach, potrzebach mieszkańców, zależnościach w produkowaniu żywności, surowców i uzbrojenia. W te zagadnienia wprowadzi gracza wspaniale przygotowany i przemyślany trening, bez rozegrania którego może być naprawdę ciężko. Dobrze radzę: rozpocznijcie Swą zabawę z „Zeusem" właśnie od tego. Żebyście potem nie stanęli przed problemem typu: „czemu u licha ten debil tragarz nie wiezie taczki pełnej sera do Agory". Kluczem do sukcesu w grze jest (jak właściwie w każdej tego typu) zrozumienie zależności produkcyjno- żywnościowo- rozrywkowych. Tylko umiejętne i równomierne wcielanie ich w życie, doprowadzi nasze miasto do rozkwitu. Po rozegraniu misji treningowych (a jest ich w sumie 16) możemy przystąpić do praw-

Gra została zrobiona z rozmachem i gracz będzie mógł decydować niemalże o wszystkich jej elementach.





Świątynia Aresa wygląda nadzwyczaj okazale. Dodatkowo zapewnia miastu przychylność i opiekę boga wojny!

OGRANICZENIA SYSTEMOWE

Jak „Zeus", będzie działać na Twoim PC.

■ Komputer Testowy: **P166, 32MB RAM, Voodoo**



Werdykt: Już da się grać, ale to jeszcze nie jest to.

■ Komputer Testowy: **PIII 500, 128MB RAM, GeForce**



Werdykt: Wszystko przesuwa się płynnie. Nic dodać nic ująć.



■ **Prawdziwi Grecy kochali igrzyska. Dlatego mieszkańcom warto wybudować stadion.**





pięciu przygotowanych przez programistów poziomów trudności (Początkujący, Śmiertelnik, Heros, Tytan, Bóg). Co ważne, każdy scenariusz można rozegrać na dowolnie wybranym poziomie. To miłe, bo w sytuacji, kiedy coś jest zbyt trudne, nie jesteśmy skazani na gorączkowe poszukiwanie kodów lub często nawet odkładanie gry na półkę, ale możemy spokojnie obniżyć nieco loty. Do dyspozycji mamy 10 kampanii, które podzielone są na mniejsze epizody. Najatrakcyjniejszą rzeczą jest to, że akcja wszystkich mocno osadzona jest w mitologii greckiej. Co to oznacza w praktyce? Ano mniej więcej tyle, że będziemy spokojnie wykonywać pewne zadania natury, nazwijmy to gospodarczo-ekonomicznej (pozyskanie określonej ilości marmuru, pożywienia, desek), ale na nasze poczynania będą bardzo silnie oddziaływać herosi i bogowie z Olimpu. Do zabicia, grasującej w pobliżu Hydry, potrzebna będzie pomoc Heraklesa, a to znowu Ares-Bóg wojny rozgniewa się na nas, innym razem z kolei nie obejdzie się bez pomocy mężnego Jazona. Przyznać należy, że takie podejście do tematu, choć nie do końca rewolucyjne, wnosi jednak pewien powiew świeżości do skostniałego dość mocno gatunku. Dodajmy do tego, że twórcy „Zeusa" generalnie zrezygnowali z budowania nowego miasta z misji na misję. Aczkolwiek i takie rozwiązanie się pojawia (np. kiedy chcemy założyć kolonię, zależną od głównego miasta - zakładamy ją praktycznie od nowa) ale jest ono stosunkowo rzadkie. W większości przypadków rozbudowujemy stare miasto, wykonując przy okazji powierzone zadania. Zresztą w miarę upływu czasu, na skutek wspomnianego wcześniej zainteresowania, jakim darzą nas bogowie i herosi, czeka nas naprawdę wiele niespodziewanych wydarzeń i zwrotów akcji.



Należy przyznać bez bicia, że warstwa fabularna została przygotowana znakomicie i jest przemyślana w najdrobniejszych niemal szczegółach. Jeżeli dodamy do tego fakt, że opowiadane historie mają bezsprzecznie pewną wartość edukacyjną (wszak to mitologia grecka!), dla nas - graczy może to oznaczać tylko jedno: gra jest ciekawa i wciągająca, a przyjemność wzrasta w miarę spożycia. Jak do tej pory, zaprzątam Wasze głowy rozgrywką, a nie wspominałem jeszcze ani słowa o walorach estetycznych „Zeusa". O muzyce - tylko jedno: klimatyczna i przyjemna. Doskonała na tło właśnie do tego typu gier, pozwala się skupić na planowaniu i samej grze. Grafika również stoi na najwyższym poziomie. Począwszy od bardzo ładnego intra, a skończywszy na wszystkich postaciach i obiektach, które przedstawione są z najmniejszymi detalami. Rozbudowa miasta ma wiele etapów, podczas których możemy zaobserwować, jak z postrzępionych namiotów wyrastają lepianki, domy, a w końcu okazałe kamienice. W stawach pływają rybki, na arenach liczni sportowcy konkurują o laurowe wieńce, a w teatrach aktorzy wystawiają swoje sztuki. Naprawdę jest na czym oko zawiesić. Jedynym elementem, którego zabrakło jest postęp w konstrukcji budynku. Większość niestety stawiamy jednym kliknięciem myszki. Pstryk - i budynek już działa. A gdzie mozolne znoszenie budulca, gdzie pomiary, ciężka harówa na budowie... ehh ci malutcy Osadnicy chyba pozostaną niedoścignieni na tym polu. Niedopatrzenie (a kto wie, może świadoma decyzja programistów) jednak nie szkodzi „Zeusowi" na tyle, aby powiedzieć o nim złe słowo. Wręcz przeciwnie „Zeus" to gra znakomita, bardzo ładna i wciągająca. Dlatego w pełni zasługuje na tak wysoką notę.

MASTERMIND

MITOLOGIA

Siedzibą greckich bogów był Olimp. Najważniejszym z wszystkich bogów był Zeus, zwany również Gromowładnym. Miał on dwóch braci: Hadesa, pana podziemi i Posejdona, który



królował na morzach i oceanach. Żoną Zeusa była Hera, pani Nieba. Bogowie przebywający na Olimpie przyglądali się sprawom ludzkim i często się w nie wtrącali, powodując zamęt i zamieszanie. Nieśmiertelność i wieczną młodość zapewniała im ambrozja. W mitologii greckiej obecni byli również herosi (np. Herak-



les), a choć byli oni w połowie ludźmi, to jednak boska część ich natury zapewniała im nieśmiertelność i siłę.

■ **Za:** Drobiazgowa grafika, nastrojowa muzyka, dobry scenariusz, walory edukacyjne.

■ **Przeciw:** Budynki, których się nie buduje, ale pojawiają jak u Copperfilda.

Znakomita gra, która potrafi wciągnąć na długie godziny, a do tego można pouczyć się historii starożytnej Grecji:)

WERDYKT

90%

ALTERNATYWNE ■ Caesar 3 **93%** ■ Faraon **83%**

NO ONE LIVES

Nikt nie żyje wiecznie? Biorąc udział w przygodach nowej gwiazdy, organizacji wywiadowczej „Unity", Cate Archer, można się nad tym głęboko zastanawiać.





- Wydawca: **Electronic Arts**
- Producent: **Monolith**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **129.00**
- Dystrybucja: **IM Group**
- Strona: **www.foxinteractive.com**
- Wymagania: **PII 300, 64MB RAM, 4xCD-ROM, Karta 3D**

Lata sześćdziesiąte - pamiętacie je? Chyba nie. Czasy dziwnej muzyki, strojów i obyczajów, a jednocześnie okres rozkwitu służb wywiadowczych na całym świecie. W ten interesujący klimat minionego już (rany, jak ten czas leci) wieku przenosi nas gra pod tytułem „No One Lives Forever".

Produkt ten, zresztą intensywnie reklamowany od dłuższego czasu, w założeniach swych twórców miał wprowadzić świeży powiew nowości do gatunku strzelanin fpp. Czy to mu się udało? Sprawdźmy. Pierwsze uruchomienie programu może lekko rozczarować. Zanim rozpoczniemy intensywną karierę wywiadowczą, musimy przebrnąć przez specjalistyczny trening. Przyznam szczerze, że był on dla mnie wyjątkowo nudnym zajęciem, na dodatek w dość kontrowersyjnej oprawie graficznej. Po tym krótkim epizodzie z życia szpiega, możemy przyjąć na swe „kobiece" barki, ciężar rozwikłania zagadki tajemniczych morderstw w szeregach tajnych służb. W zależności od indywidualnych preferencji, program oferuje nam praktycznie dwa odmienne style zabawy. Pierwszy z nich, który jest zresztą sednem całej gry, dostarcza nam iście „bondowskich" klimatów. Przemykanie niezauważonym obok strażników i kamer czy też „ciche" zdejmowanie wrogów to atrakcje, oferowane przez większość misji. Niestety taka rozgrywka jest bardzo czasochłonna i wymaga od gracza nie lada cierpliwości. Sporo jej elementów zaczerpniętych zostało z kultowej już pozycji, jaką niewątpliwie jest „Thief". Na wzór tego produktu, strażnicy w „NOLF" używają zarówno zmysłu wzroku, jak i słuchu. Zajście ich od tyłu wymaga kilku minut dobrego treningu. Niebagatelne znaczenie w tej sytuacji mają wszelkiego rodzaju odgłosy. W zależności od rodzaju powierzchni, po której stąpamy, do naszych uszu dobiegają wszelkie możliwe dźwięki. Ich natężenie zmienia się również w zależności od tego czy nasza postać chodzi powoli, czy też biega. Te wszystkie szczególiki wpływają bezpośrednio na reakcję i zachowanie naszych wrogów.



W „cichym" wykonywaniu zadań, pomocą służą nam różnego rodzaju zabawki, rodem z hollywoodzkich filmów. W wyposażeniu Cate znalazły się takie ciekawostki, jak: okulary z przybliżającym obiektywem, perfumy z usypiającym gazem, wybuchowe szminki, wytrych w formie spinki do włosów czy też monety skupiające uwagę strażników.

Osoby lubujące się w samym strzelaniu, mogą jednak zrezygnować z tych atrakcji i przekształcić grę w zwykłą strzelaninę. W tym miejscu należy wspomnieć także o inteligencji naszych przeciwników. Przyznaję, że czasami wykazują oni oznaki myślenia. Gdy nas spostrzegą, nie pchają się bezsensownie pod lufę karabinu. Po-







FOREVER



NIEZBĘDNIKI

Nasza piękna bohaterka w swojej kosmetyczce trzyma wiele interesujących przedmio-



tów, m.in.: zestaw szminek i spinkę do włosów. Te pierwsze nie służą jednak do malowania ust. Są to miniaturowe granaty o dużej sile rażenia. Druga rzecz może być wykorzystana jako wytrych lub też nóż, idealnie nadający się do cichego usuwania strażników.

OGRANICZENIA SYSTEMOWE

Jak „NOLF", będzie działać na Twoim PC.

■ Komputer Testowy: **K2-450, 64 MB RAM, Voodoo 3**



Werdykt: Niestety program ze średnią prędkością. Przy większej liczbie przeciwników czkawka gwarantowana.

■ Komputer Testowy: **PIII 500MHz, 64 MB RAM, GeForce**



Werdykt: Gra działa płynnie i wygląda przy tym naprawdę wspaniale.

trafią unikać kul, skakać na boki, chować się za elementy otoczenia, ba, w jednym momencie gościu pchnął na mnie zagraconą szafkę. Co mądrzejsze jednostki w ogóle nie kwapią się, by podejść i pozostają w ewentualnym zasięgu kamer. Wówczas zdjęcie takiego delikwenta grozi włączeniem się alarmu i w konsekwencji bliskim spotkaniem z brygadą „ratunkową".

Na oddzielną uwagę zasługują lokacje. Nie są one może zbyt skomplikowane pod wzglę-

> **„Pomijając poziomy treningowe, grafika stoi na bardzo wysokim poziomie"**

dem architektonicznym i ciężko się w nich pogubić, jednakże miejscami swoją oryginalnością biją na głowę dotychczasowe dokonania na tym polu. Na przykład na jednym z poziomów, akcja rozgrywa się kilka tysięcy stóp nad ziemią. Cate, po zlikwidowaniu części terrorystów, zmuszona jest wyskoczyć z płonącego samolotu. Teraz szybując frywolnie w przestworzach, musi złapać gościa ze spadochronem i bezpiecznie wylądować. Cała ta sytuacja dostarcza niemałych wrażeń.

Poza tym gra przepełniona jest humorem. Pełno tu zabawnych dialogów, spostrzeżeń czy napisów. Niezwykle cięty język to domena naszej bohaterki. Jej riposty są po prostu doskonałe. Co ciekawe, czasami podczas dialogów możemy sami wybrać odpowiedź.

Gra pracuje na znanym nam engine o nazwie LithTech, tutaj w wersji 2.5. Nie jest on jeszcze może tak dopracowany jak silnik „Quake'a 3", ale mimo to oferuje wspaniałe doznania wizualne. Pomijając poziomy treningowe, grafika stoi na bardzo wysokim poziomie. Największe wrażenie robią niezwykle szczegółowe tekstury i niezłe oświetlenie. Oczywiście najlepsze efekty uzyskuje się na karcie z 32MB RAM'u na pokładzie, niemniej na V3 grafika również powala swoim wykonaniem. Od strony dźwiękowej program prezentuje standardowy poziom. W tej kwestii niewiele można już zrobić. Osoby dysponujące odpowiednim sprzętem, mogą jedynie cieszyć się z przestrzennego i trójwymiarowego dźwięku. Atmosferę lat sześćdziesiątych i szpiegowskich klimatów budują fajne, brzdąkające gdzieś w tle kawałki. Jeden z nich bardzo przypomina melodię z filmów z agentem 007.

Dobra, przyszła kolej na wady. Jak już wspomniałem, grać na styl „szpiegowski", czyli pozostając w ukryciu, jest niezwykle ciężko. Jeżeli do tego nie wybierzemy pełnej instalacji programu, to podczas ładowania save'ów (bardzo często wybierana opcja), czeka nas długi odpoczynek. Tytuł ten nie ustrzegł się też absurdalnych sytuacji. Na przykład, gdy spotykamy się z naszym „kontaktem" w niemieckiej bazie. Gościu pojawia się nagle w samym jej środku. Zanim nie machniemy mu zapalniczką przed nosem, w ogóle nie zwraca uwagi na naszą osobę, wyglądającą cokolwiek podejrzanie w tym miejscu. Wygląda to po prostu żałośnie. W innej misji nasza postać musi dostać się do wnętrza jakiejś dyskoteki. Gdy zbliżymy się do wejścia, od razu zostaniemy zaatakowani przez ochroniarzy. Natomiast włażąc do środka przez okno, dwa metry od nich, jesteśmy zupełnie bezpieczni. Na szczęście te drobnostki nie mają większego wpływu na ogólny wizerunek gry.

Reasumując, „No One Lives Forever" stanowi bardzo udaną pozycją. Nie jest to może „novum" na polu strzelanin, ale na pewno porządny produkt, oferujący bardzo dobrą zabawę. Polecam. **MARCIN**

■ **Za:** Bardzo dobra oprawa audio-wizualna, sporo ciekawych pomysłów.

■ **Przeciw:** Liniowość akcji, kilka głupich sytuacji, 800MB na „hadeku".

Wspaniała mieszanka dla wielbicieli zarówno „Half-Life'a", jak i „Thiefa".

WERDYKT 89%

ALTERNATYWNE ■ Half-Life **96%** ■ Thief 2 **89%**

LOOPY LANDSCAPES

Przygotuj się na kolejny, potężny zastrzyk adrenaliny.

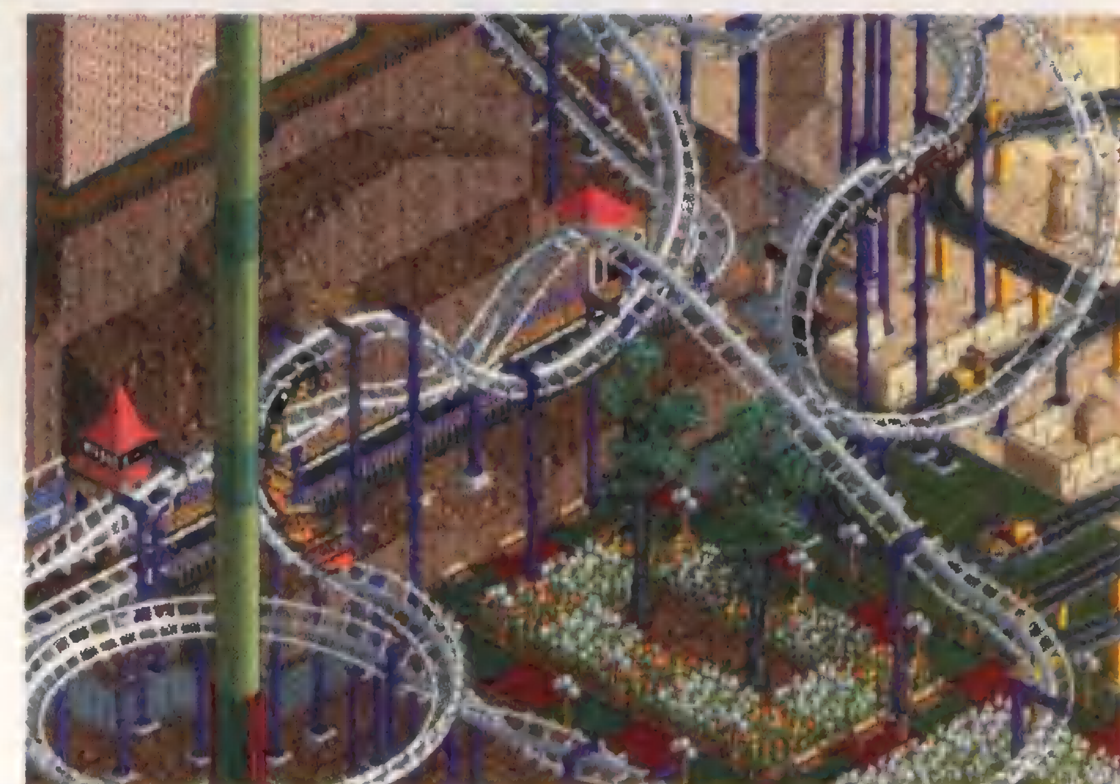




- Wydawca: **Hasbro**
- Producent: **MicroProse**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **39.00**
- Dystrybucja: **CD Projekt**
- Strona WWW: **www.rollercoaster.com**
- Wymagania: **P200 MMX, 32MB RAM, 8x CD-ROM, gra Rollercoaster Tycoon**



Wypadek na kręgielni, uwaga pożar kosza w parku w 10 aleji. Ale kocioł.



Niewiele zdarzeń w życiu większości z nas daje więcej wrażeń, niż porządna przejażdżka kolejką górską z prawdziwego zdarzenia.

Niestety. Nie jest to wstęp do ogłoszenia konkursu, w którym można wygrać karnet na kilkudniowy pobyt w parku rozrywki w Utrechcie czy Toronto. Mam natomiast przyjemność zaprosić Was do założenia i pokierowania własnym parkiem na ekranie monitora.

Dwa lata temu, światło dnia ujrzała gra pt. „RollerCoaster Tycoon" MicroProse'u. Może nie oferowała ona silnych emocji, związanych z narażeniem naszego organizmu na przeciążenia, ale na pewno była przyczyną przedniej zabawy dla sporej rzeszy ludzi (wbrew pozorom, nie tylko tych małych).

Na pewno, po części dzięki sukcesowi „RCT", sześć miesięcy temu, ludzie z MicroProse'u postanowili stworzyć „Dodatkowe Atrakcje" do podstawowej wersji tej gry. Jakby tego było mało (a dla wielu było...), ostatnio ukazał się jeszcze jeden krążek z kolejnymi dodatkami, noszący tytuł „Loopy Landscapes". Oprócz najświeższych atrakcji, sklepików, kolejek, etc., do niego dołożono wspomniane wcześniej „Dodatkowe Atrakcje".

Pomimo, iż prawdopodobnie samo słowo „dodatki" uszczęśliwi miłośników „RCT", przyjrzyjmy się bliżej zawartości „Loopy Landscapes" (a jest w czym wybierać).

Po zainstalowaniu w/w produkcji, już na początku zauważymy zmiany. Scenariusze są teraz posegregowane na odrębnych zakładkach; na jednej z nich mieszczą się te z podstawowej wersji „RCT", na drugiej - „Dodatkowe Atrakcje", natomiast na trzeciej - „Zwariowane Krajobrazy", itd. W skład „Loopy Landscapes" wchodzi m.in. 30 nowych scenariuszy i 6 tematów, takich jak: średniowieczny zamek, statek kosmiczny, park grozy, etc. Do dyspozycji mamy także nowiuteńkie roller coastery, sklepy i stoiska, kolejki wraz z ich ulepszeniami, nowe projekty alejek i... słowem, nie sposób wszystkiego wymienić w tak krótkim tekście.

Nadmienić tu muszę, że tych, którzy spodziewają się owych nowinek zaraz po uruchomieniu gry, czeka mały „zawód". Otóż, jak już na pewno większość z Was wie, spora część atrakcji dochodzi dopiero po ich opracowaniu w trakcie gry lub jak kto woli - przeprowadzeniu badań nad ich projektem. Ponadto, niektóre z nich przewidziane są jedynie dla pewnych, konkretnych scenariuszy. To właśnie m.in. dzięki temu, gra zbyt szybko się nie znudzi.

Poprawiono także niektóre niedociągnięcia, widoczne zarówno w podstawowej wersji gry, czyli „RCT", jak i w późniejszych dodatkach.

Jednym ze znacznych ułatwień jest to, iż w przypadku posiadania większej ilości (np.) sklepików jednego rodzaju i chęci zmiany ceny któregoś z artykułów we wszystkich sklepach tego typu, wystarczy wejść do jednego z nich i po zmianie ceny kliknąć: „Ta sama cena w całym parku" i... Voila! Nie trzeba więcej wchodzić do każdego ze stoisk i klikać dziesiątki razy, aby ceny artykułów były takie same w każdym z nich.

Generalnie, „Loopy Landscapes" jest nie lada gratką dla wszystkich wielbicieli „RolleCoaster Tycoon".

AR



Za: Dostępna cena, profesjonalnie zaprojektowane atrakcje.

Przeciw: Wciąż ta sama, nie najlepsza grafika.

Dla niektórych „Loopy Landscapes" może oznaczać tyle, co dla mnie dodatki do „Sims", czyli WIELE!

WERDYKT 81%

ALTERNATYWNE Theme Park World 84%

JUŻ W SPRZEDAŻY !

NAJWYŻSZY CZAS, ABYŚ UZUPEŁNIŁ SWOJĄ KOLEKCJĘ NAJLEPSZYCH GIER.

ZŁOTA EDYCJA

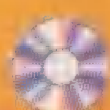
BALDUR'S GATE

W skład pakietu wchodzi:

- Gra Baldur's Gate (5 CD)



- Dodatek Opowieści z Wybrzeża Mieczy (1 CD)



- Obszerna instrukcja

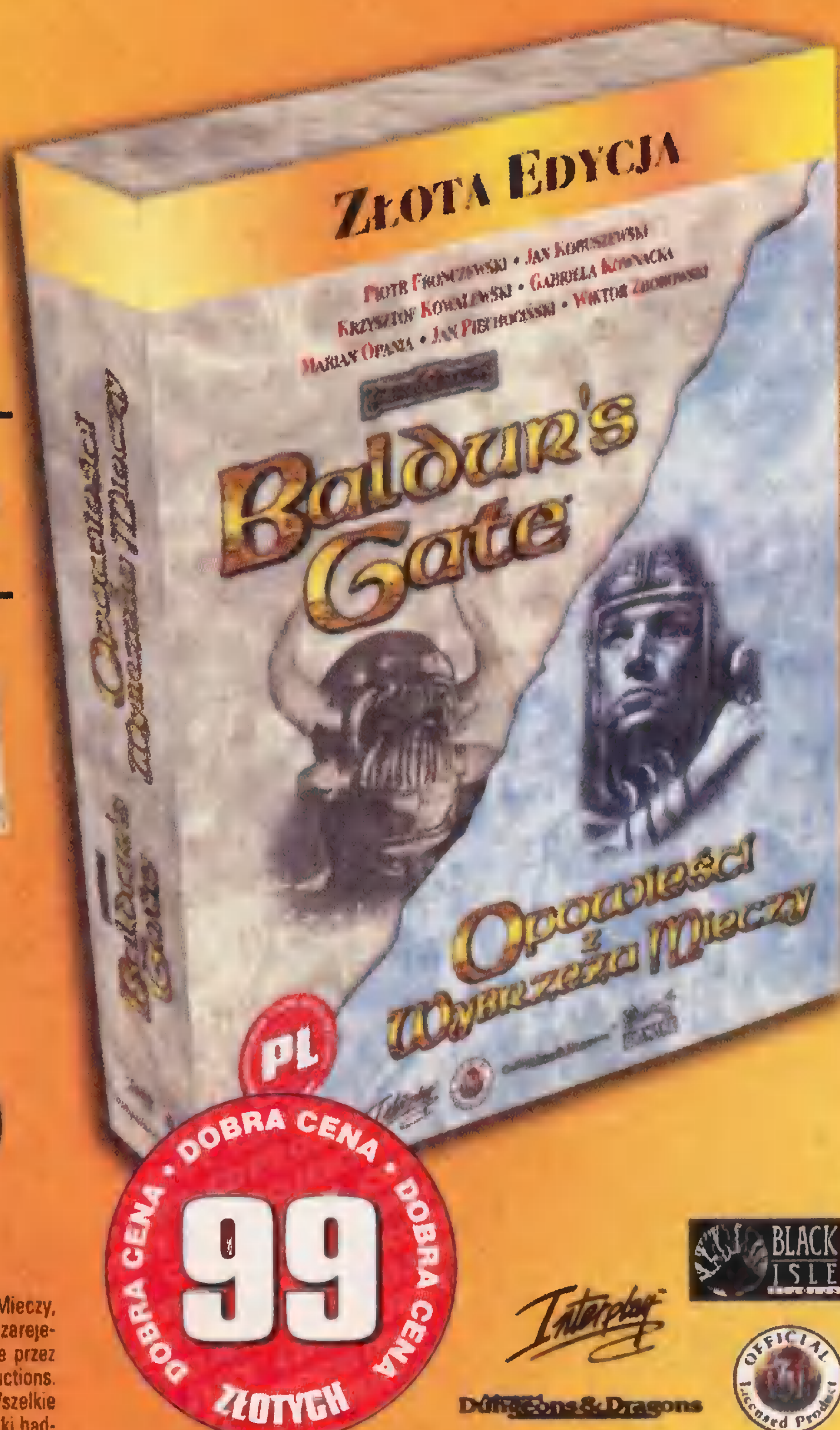


- Mousepad



- Mapa









ZŁOTA EDYCJA

THE SETTLERS III

W skład pakietu wchodzi:

- Gra The Settlers III (2 CD)



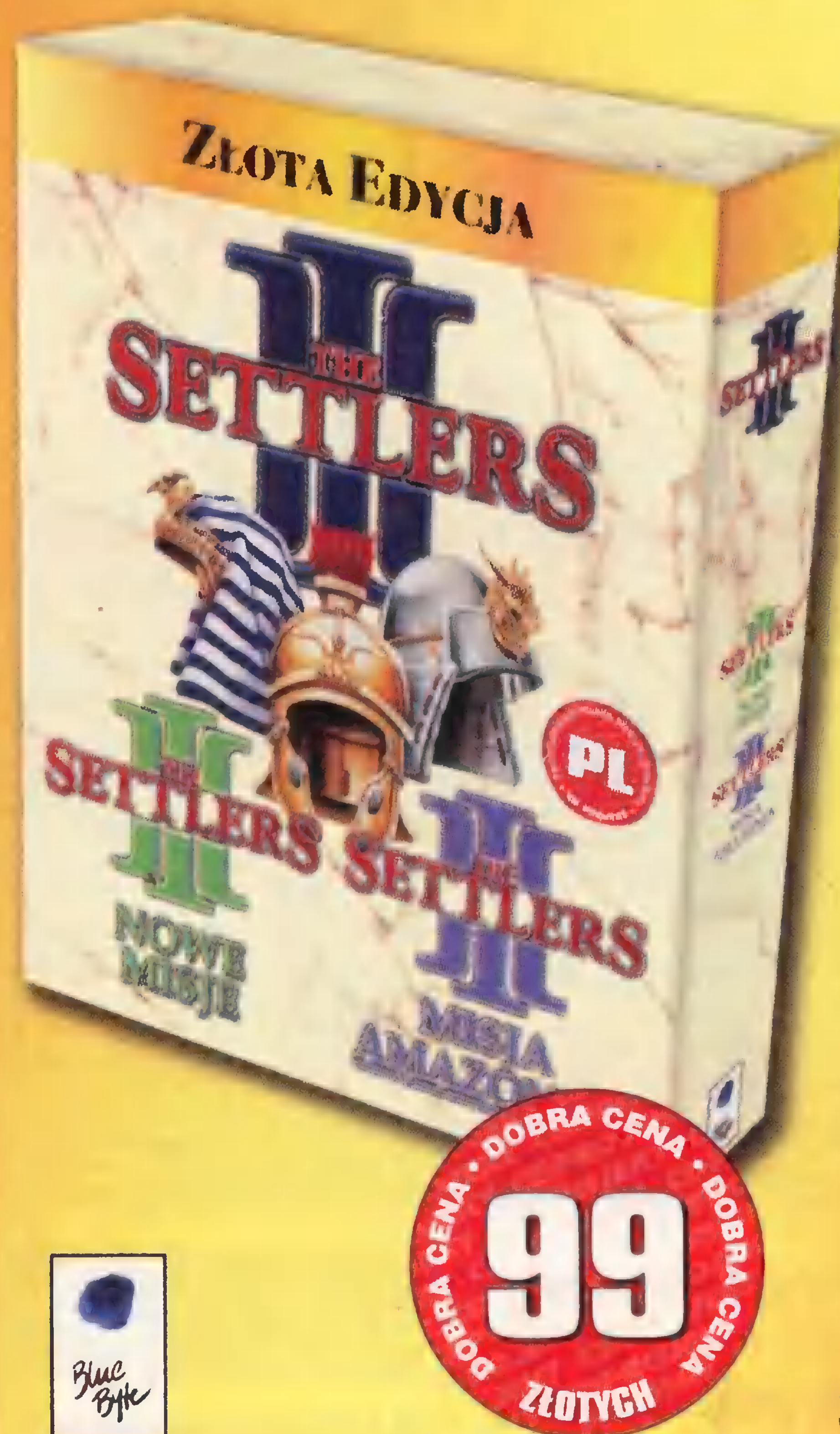
- Dodatek The Settlers III: Nowe Misje
- Dodatek The Settlers III: Misja Amazonek



- Instrukcja do gry



- Mousepad







ZŁOTA EDYCJA

PLANESCAPE: TORMENT

W skład pakietu wchodzi:

- Gra Planescape: Torment (4 CD)



- Słownik pojęć z gry



- Obszerna instrukcja



- Mousepad

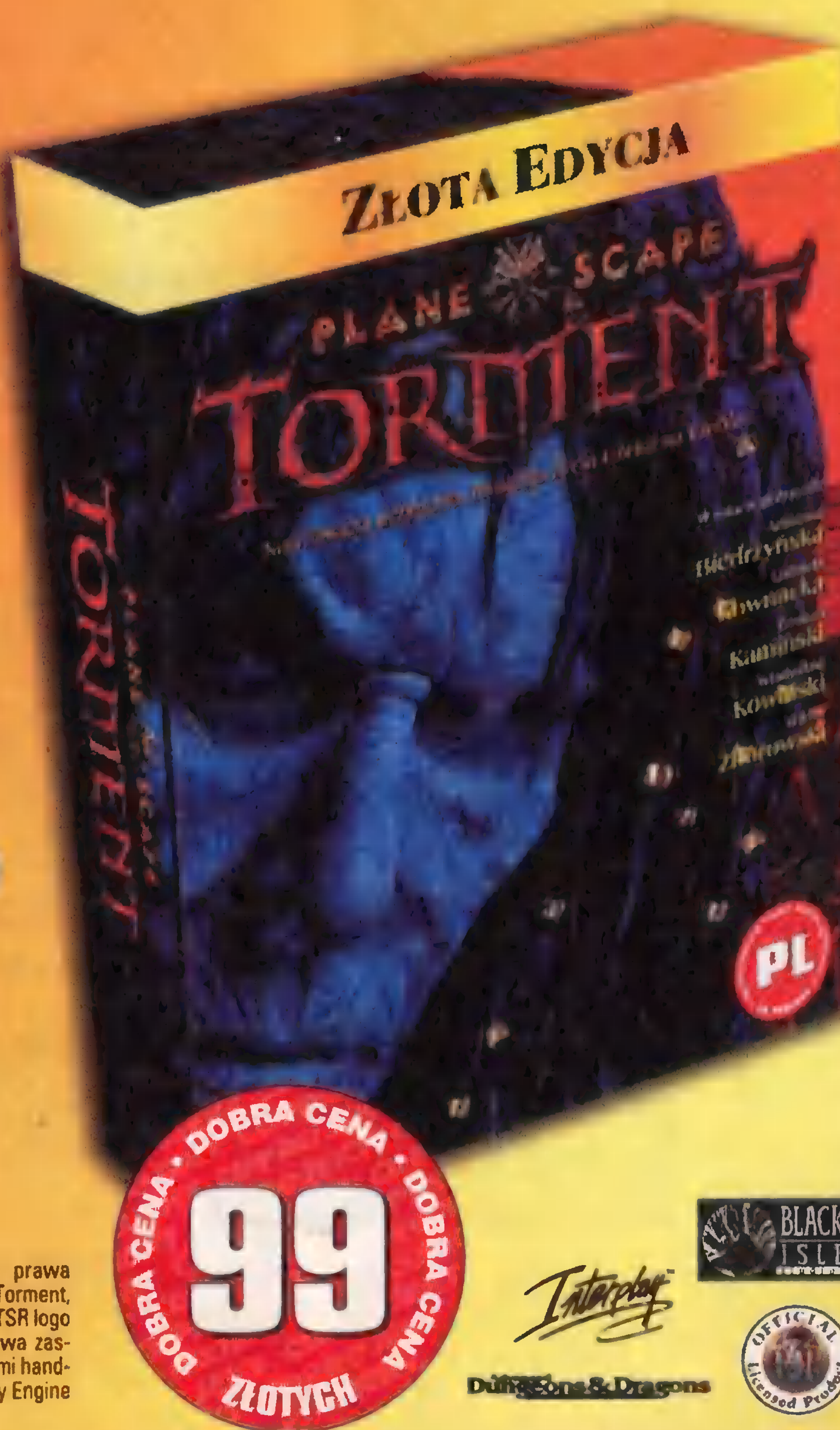


- Koszulka Torment



- Plakat







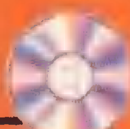


ZŁOTA EDYCJA

ROLLERCOASTER TYCOON

W skład pakietu wchodzi:

- Gra Rollercoaster Tycoon (1 CD)



- Dodatek Loopy Landscapes

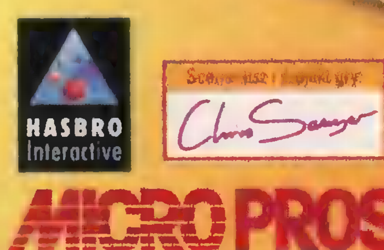


- Dodatek Dodatkowe Atrakcje (zawarty na płycie z Loopy Landscapes)
- Instrukcja do gry









JUŻ W SPRZEDAŻY



Pakiet kolekcjonerski zawiera:

- Grę na 3 CD
- Płytę DVD z filmami z gry
- Oficjalny poradnik Diablo II
- Płytę audio
- Podkładkę pod mysz
- Instrukcję do gry

CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69

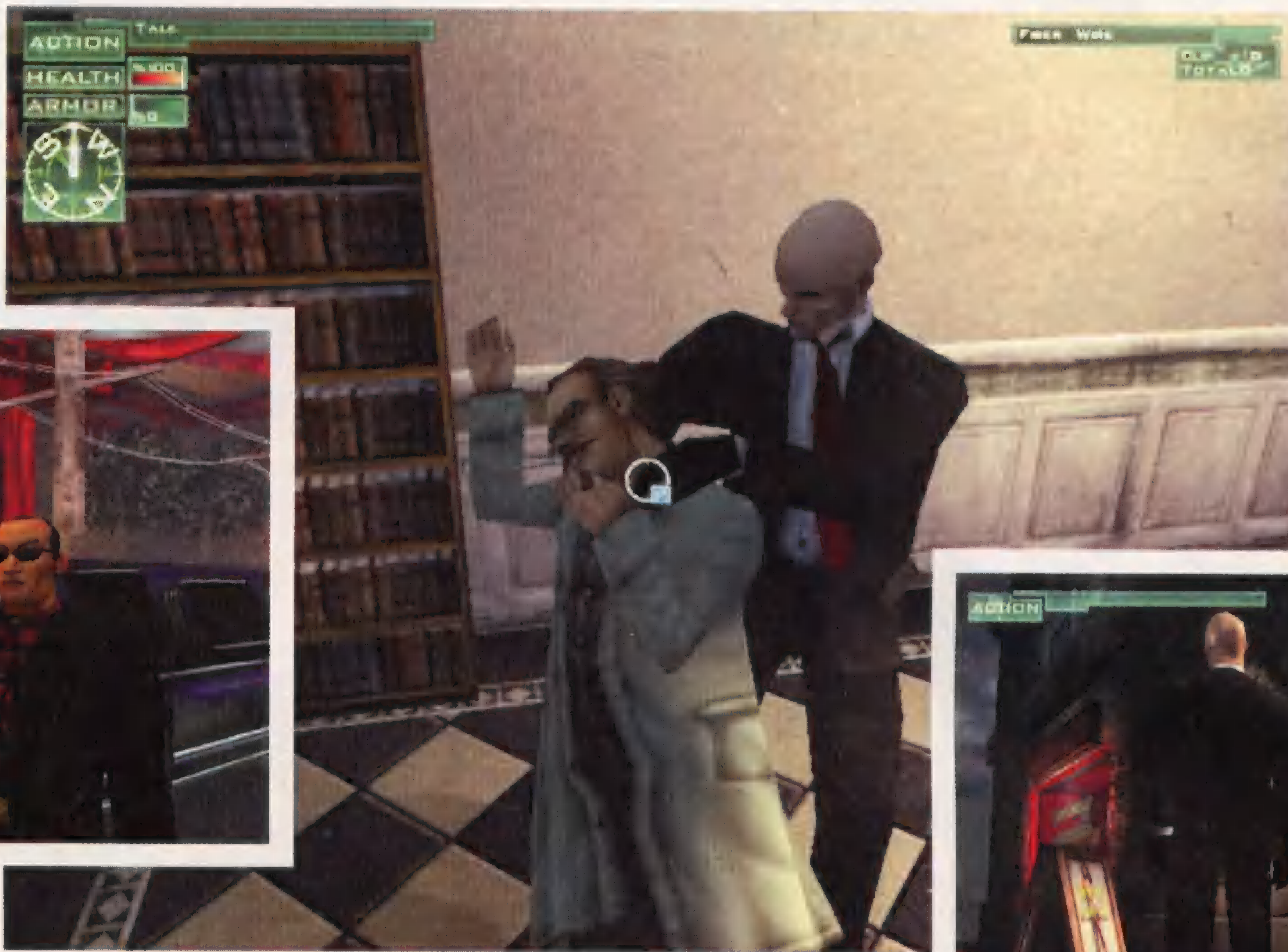
PAMIĘTAJ, ŻE KUPUJESZ GRY W PAKIECIE Z DODATKAMI! KONIECZNIE PRZECZYTAJ SPIS ZAWARTOŚCI KAŻDEGO ZESTAWU I SPRAWDŹ SAM JAK WIELE OTRZYMUJESZ ZA TAK NISKĄ CENĘ!

HITMAN: CODENA

Jeżeli musicie zabijać, bo takie jest Wasze przeznaczenie - zabijajcie. Ale z głową.

- Wydawca: **Eidos**
- Producent: **Io Interactive**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **139.00**
- Dystrybucja: **IM Group**
- Strona WWW: **www.hitman.dk**
- Wymagania: **PII 300, 64MB RAM, 4x CD-ROM, Karta 3D (12MB), Win 95/98**





Podchodziłem do Hitman'a sceptycznie, aż do momentu, kiedy zacząłem w niego grać. Nie jestem osobą, która kocha gry typu „wszystko-co-oddycha-Musi-zginąć", a moje wiadomości o niej ograniczały się do wyrobienia sobie zdania na temat prezentacji graficznej (na podstawie wcześniej oglądanych screenów) w stylu - ładna, aczkolwiek nie nadzwyczajna.

Cóż - pomyślałem - kolejna strzelanina, z kolejnym bohaterem, której akcja toczy się w miejscu, jeszcze przeze mnie nie odwiedzanym. Pocieszając się, że może będę miał okazję postrzelać z jakichś nowych, nie wykorzystanych w innych grach rodzajów broni i choćby przez jakiś czas nacieszę oczy tymi nowymi lokacjami, odpaliłem Hitman'a.

Wrażenia estetyczne? Bardzo pozytywne - dobra grafika i ciekawa animacja postaci, ale... na pewno nie szokująca swoim wyglądem.

Pierwsza misja była tylko treningiem. Nasz główny bohater - płatny morderca, obudził się wewnątrz czegoś, co przypominało więzienną

„Jeżeli to możliwe, nigdy nie zabijaj przy świadkach"

celę. Cela - owszem, ale jak wyszło na jaw, pomieszczenie to znajdowało się w... domu dla „ludzi myślących inaczej". Co się okazało, drzwi prowadzące na zewnątrz były otwarte. Ruszyłem przed siebie.

Zbierając najprzeróżniejsze rodzaje broni i przemieszczając się do przodu, jakimś pokręconym korytarzem, dotarłem do strzelnicy, gdzie „napadły" na mnie kolejno wysuwające się tablice. Widniały na nich czerwone i niebieskie sylwetki (czerwone - złe!). Po oddaniu kilku strzałów i przejściu kilkunastu metrów, komputer oświadczył mi, że pomyślnie zakończyłem misję. Tak się zaczęła moja przygoda z Hitman'em. Po tym (bardzo) przyśpieszonym i „fascynującym" kursie strzelania pomyślałem



(O, znowu!), że jeżeli dalsze misje będą równie „ekscytujące", to...

Ale co tam, nie ma co oceniać gry po misji treningowej. Rozpocząłem właściwą grę.

Grałem więc... i grałem... aż w pewnym momencie, podczas wczytywania kolejnej, piątej misji... Co? Piątej?! Okazało się, że za oknem już noc; gra wciągnęła mnie niczym ruchome piaski. Odzyskując świadomość, powoli przypominałem sobie epizody z gry. W końcu wyrobiłem sobie o niej zdanie - Świetna! Dlaczego?

Otóż, jak się okazało, nie jest to wcale kolejna sieczka, w której bohater, dla swego własnego dobra powinien zaopatrzyć się w M-60, wymontowany z helikoptera „Vulcan" i półtora, bieżącego kilometra taśmy z nabojami. Zauroczył mnie swoisty klimat gry. Tutaj nikt Cię nie zabije za sam wygląd i za to, że istniejesz. Nikt nie wie, w jakim celu przyszedłeś w to czy inne miejsce, dopóki nie zdradzisz się ze Swoimi prawdziwymi zamiarami.



Hm, nocny klub, czyli kolejne mroczne zadanie do wykonania.

Gra nie jest skonstruowana w ten sposób, że każdy kto nas zobaczy, zaraz wyciąga broń i ładuje tony ołowiu. Dopiero po dotarciu do celu i wyeliminowaniu go (choć nie zawsze chodzi

„Grunt, to tymczasowe wtopienie się w otoczenie"

tylko o to), możemy spodziewać się istnego szału „żołnierzy" np. grubej ryby, którą właśnie sprzątnęliśmy. W takim przypadku dobrze jest mieć pod połami naszego garnituru UZI, które chociaż po części pomoże nam się przedostać do strefy ewakuacyjnej. Grunt, to choćby tym-



Kolejny pacjent nie miał szans. Jestem wspaniały.



ME 47



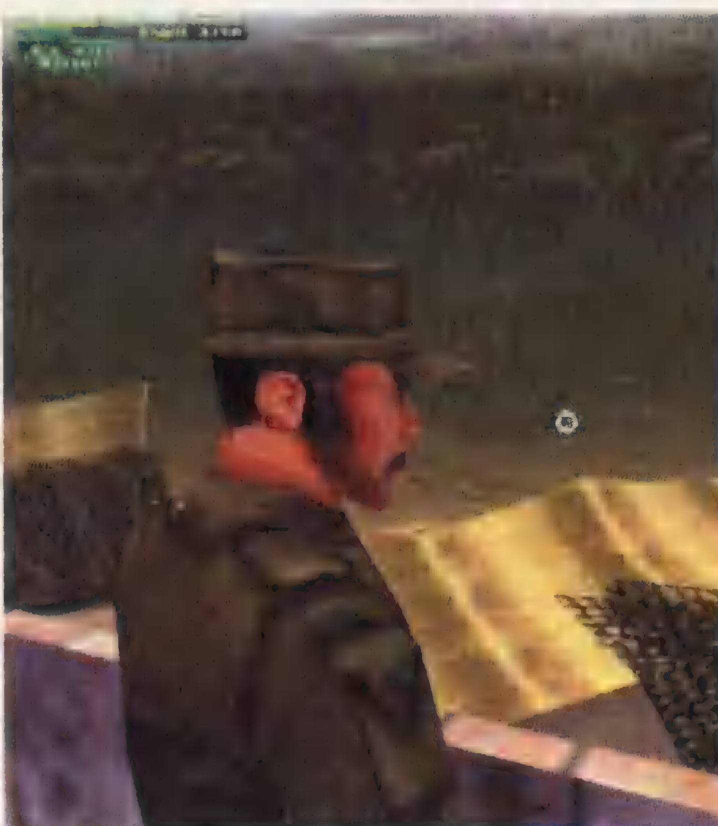


Precyzja i spryt to Twoi najwięksi sprzymierzeńcy.

DUŃSKI CHIŃCZYK

Ważne jest, aby nasz bohater wtopił się w otoczenie i upodobnił do ludzi, którzy go otaczają. Bardzo ważne, ale trudne... Jak wśród rasowych Chińczyków, biały gość, wyglądający jak po zabiegu chemioterapeutycznym z kodem paskowym na potylicy, może nie rzucać się w oczy? Hmm... Najważniejsze, że mu się to udaje.





OGRANICZENIA SYSTEMOWE

Jak „Hitman", będzie działać na Twoim PC.

Komputer Testowy: **PII-233, 64MB RAM, Voodoo3**	Komputer Testowy: **PIII-533, 128MB RAM, GeForce2 MX**
 ROZDZIELCZOŚĆ 800x600	 ROZDZIELCZOŚĆ 1280x1024
Werdykt: Gdy zbyt dużo dzieje się na ekranie, komputer zapycha się. Nie można liczyć na precyzyjne wycelowanie.	**Werdykt:** Nic dodać, nic ująć. Gra chodzi, jak chodzić powinna.

czasowe wtopienie się w otoczenie, nie rzucanie się w oczy oraz nie wykonywanie zbyt gwałtownych ruchów np. przed ochroniarzami mafijnych bosów, policją itp.

Czasami Twoje „nerwowe" zachowanie może Cię zdradzić. Niejednokrotnie będziesz również zmuszony do przebierania się w nie Swoje łaszki (kelnera, informatora mafii itd.). Oczywiście, aby je założyć, trzeba je najpierw z kogoś zdjąć. Niestety, nikt nie rozbierze się po dobroci. Zabijając np. takiego właściciela upatrzonej przez nas garderoby, należy pamiętać, aby zrobić to jak najbardziej dyskretnie. Zbyt wiele nadmiernie głośnych dźwięków z jego ust lub naszego automatu i... jesteśmy spaleni. Tego typu akcje należy przeprowadzać za pomocą cichej broni (nóż, spluwa z tłumikiem czy też stalowa linka do duszenia), a poza tym... nie przy świadkach. I nie chodzi mi tu o jakiegoś przygodnego policjanta czy mafioza - wiadomo, wymiana ognia gwarantowana. Dotyczy to także zwykłych „cywilów", przypadkowo oglądających morderstwo. Taki zwykły „zjadacz chleba" pozornie odwróci się w drugą stronę i zacznie uciekać. Jednak nie po to, aby się więcej na Ciebie nie natknąć. Wkrótce po takim incydencie zauważysz, idąc Sobie spokojnie ulicą, że ten sam, wcześniej zwiewający gość, teraz podchodzi do policjanta i wskazując na Ciebie ręką, opowiada mu wszystko, co widział. Twój pech, że właśnie tamtędy przechodzisz. Co potem... wiadomo. Obowiązuje tu kilka zasad, jedna z nich brzmi: jeżeli to tylko możliwe, nigdy nie zabijaj przy świadkach, a jeżeli Ci się to zdarzy - nie pozwól im uciec.

W „Hitman'ie" jeszcze jedna sprawa ma kolosalne znaczenie. Zawsze należy dobrze ukrywać ciała tych, których nie chcemy, aby śmierć była odkryta. W przeciwnym wypadku, przypadkowy odkrywca zwłok, zawiadomi odpowiednie służby...

Z drugiej strony rzadko, ale czasem, nawet ukrycie ciała, nie zapobiegnie zdekonspirowaniu nas. Zdarza się, iż nieobecność danej postaci na swoim miejscu, jest przyczyną wszczęcia alarmu.

Powyższy tekst napisałem m.in. po to, aby przedstawić Wam, jak bardzo „Hitman" został dopracowany pod kątem sztucznej inteligencji wszystkich otaczających nas w grze postaci.

Dodać jeszcze muszę, że równie interesująco rozwiązano „problem" „dźwigania" broni. Nie będzie teraz można nosić kilku rodzajów broni długiej jednocześnie. Owszem, spluwa czy dwie za pazuchą, do tego UZI... ale w ręku od dzisiaj nosimy tylko: „kałasza" lub karabinek snajperski lub jedną sztukę innego typu broni długiej - wybór należy do Ciebie.

Olbrzymim mankamentem tej gry jest to, że nie można jej zapisywać w dowolnym momencie. Zapisuje się ona automatycznie tylko w 2 wypadkach: kiedy pomyślnie ukończysz misję oraz w niektórych (musisz tam po prostu dojść), kluczowych miejscach lokacji.

Podsumowując: „Hitman: Codename 47" to bardzo ciekawa i wciągająca gra z gatunku „strzelanek". Oczywiście nie jest pozbawiona błędów, ale sądzę, że podobnie jak mnie, 47 wciągnie wielu z Was i to nie tylko wielbicieli tego gatunku.

AR



Za: Wysoka sztuczna inteligencja postaci, wciągająca, oryginalna, jak na ten gatunek.

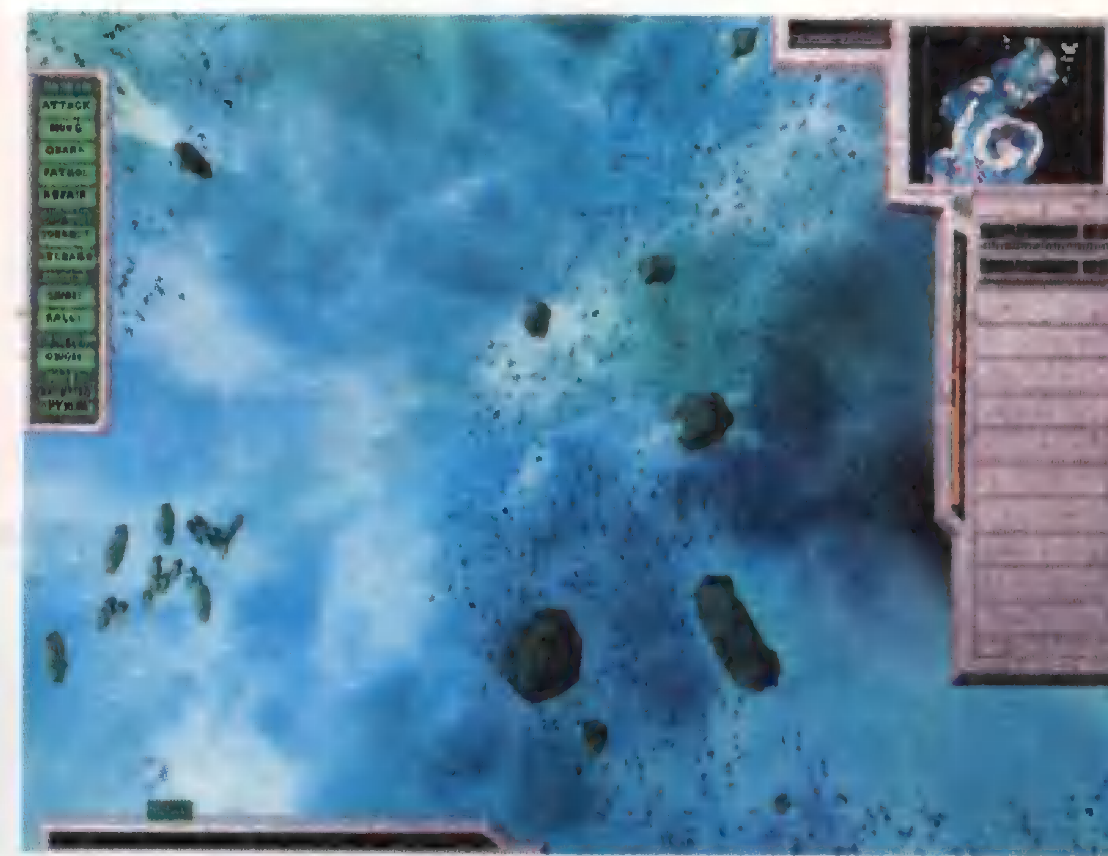
Przeciw: Trudna. Niemożność dokonywania zapisu gry w dowolnym momencie.

To miłe uczucie, kiedy wejdziesz do paszczy lwa, a tam nikt do Ciebie nie strzela.

WERDYKT 80%

ALTERNATYWNE Thief 2: The Metal Age 91%

OUTFORCE



Czy naprawdę wymagamy od programistów zbyt wiele?

- Wydawca: **PAN Interactive**
- Producent: **PAN Interactive**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **99.00**
- Dystrybucja: **Coda**
- Strona WWW: **www.coda.com.pl**
- Wymagania: **PII 266, 32MB RAM, 6x CD-ROM, Karta 3D, Win 95/98**



O czym tu pisać, gdy gra pod każdym względem została co najmniej trzy lata w tyle.

Chcemy jedynie, żeby gry wciągały, pasjonowały, intrygowały, były choć odrobinę nowatorskie, a do tego jeszcze choć trochę ładniejsze od tych, które widzieliśmy poprzednio. Ale może dla niektórych to zbyt duże wyzwanie...

Gra „Outforce" jest RTS-em, przestrzegam przed zbliżaniem do niego, zakrzykując gromkim głosem: wtórność, nuda i totalna pomyłka. Wydaje się, że jego autorzy jakby przespali kilka ostatnich lat w rozwoju gatunku. Choć pomysły mieli niczego sobie, to jednak zabrakło im sił i umiejętności. A szkoda. Fabuła gry przenosi nas w odległą przyszłość, wiek XXV. Ludzie, po zderzeniu asteroidu z Ziemią, już dawno opuścili swoją planetę i za wszelką cenę chcą się osiedlić w pobliskim systemie gwiezdnym Epsilon Eridani. Traf sprawia, że na tych terenach, wcześniej ludziom nieznanych, od lat toczy się krwawa wojna pomiędzy rasami Crion i Gobin. „Nasi" trafiają między przysłowiowe: młot i kowadło. Wyniszczająca wojna doprowadza do podjęcia pokojowych rokowań w jednej z opuszczonych baz Gobinów. Kiedy jednak baza, wraz z uczestnikami spotkania, znika bez śladu, w szeregi trzech frakcji wkrada się niepokój. Zdrada? Podstęp? Kto za tym stoi? Wszystko wskazuje na to, że bez atomówek i rakiet, konfliktu nie uda się rozwiązać. Działania wojenne rozpoczynają się na nowo.





Fabuła nie jest może niczym odkrywczym, ale w tej dziedzinie ciężko w sumie o coś nowego. Dość powiedzieć, że choć fabuła jest elementem niezwykle istotnym, to przecież zdarzają się gry, w których ze sztampowej historii robi się wspaniałe widowisko (vide: „Homeworld"). Tego jednak najwyraźniej autorzy „Outforca" chcieli uniknąć. Dali wprawdzie graczowi możliwość rozegrania kilku misji treningowych, kampanii, podjęcia się pojedynczych zadań, a nawet dorzucili tryb multi, ale... No właśnie... Dosłownie każdy z tych elementów można by poddać druzgocącej krytyce! O treningowych misjach nie ma co wspominać - strata czasu i banał jakich mało. Kampania, składa się w rzeczywistości z misji tak nieciekawych i podobnych do siebie, jak syjamskie bliźnięta. Ot pojechać po artefakt do bazy wroga i przetransportować go do swojej albo zabezpieczyć ważny budynek przed atakiem przeciwnika, albo, żeby się już zupełnie nie wysilać - wyciąć do nogi wszystkie jednostki wroga. Wprawdzie na tym polu inne gry oferują w gruncie rzeczy podobne zadania, ale - i tu dochodzimy w zasadzie do sedna sprawy - w o niebo lepszej oprawie graficznej i przy sztucznej inteligencji, na nieco wyższym poziomie. W moim odczuciu „Outforce" jest po prostu spóźniony graficznie o jakieś trzy lata, a sztuczna inteligencja, którą tak chwalą się jego autorzy, to wyssane z palca brednie! Proszę sobie wyobrazić taką scenkę: atakuję małą liczbą myśliwców gwiezdnych. W pierwszym uderzeniu zniszczono mi połowę grupy. Pośpiesznie wycofuję to, co zostało, bo widzę(!), że wróg jest silniejszy i ma więcej jednostek. A co robi „myślący" przeciwnik? Ano nic! Wcale nie zamierza mnie gonić i niszczyć, ale po prostu patroluje jakiś nieistotny obszar mapy. Niestety rozgrywka w „Outforca" sprowadza się wyłącznie do taktyki: „kupą mości panowie". Tak wygrywa się każdą misję, a podwyższenie poziomu trudności nie pociąga za sobą wymyślnych działań strategicznych komputerowych graczy. Podnosi jedynie ich liczebność i siłę bojową. Takie podejście sprawia, że gra staje się po kilku misjach nudna i nieciekawa. Na pochwałę zasługuje jedynie klimatyczna muzyka, ale powiedzmy sobie szczerze, że nie jest ona w stanie przechylić szali zwycięstwa na korzyść twórców gry. Z ręką na sercu: polecam „Outforce" jedynie moim najzacieklejszym wrogom. Albo może lepiej: nie polecam jej nikomu, kto szuka chwili przyjemnej rozrywki. Już lepiej niech odpali sobie Worda - będzie zabawniej!



„Rozgrywka sprowadza się wyłącznie do taktyki: «kupą mości panowie»"

MASTERMIND

Za: Szczerze to nic! Na upartego: fajna muzyka.

Przeciw: Wykonanie, grafika i schematyzm, aż zęby bolą!

Kilka elementów, o których wspominali autorzy, nie może zrekompensować nudy i małej atrakcyjności gry.

WERDYKT 35%

ALTERNATYWNE: Starcraft; Earth 2150 92%

już w sprzedaży

do nabycia w sklepach i supermarketach

GRY WOJENNE

OGNIEM i MIECZEM

NA MOTYWACH FILMU
JERZEGO HOFFMANA

• *25 formacji wojennych* •

• *30 dowódców* • *10 bitew* • *gra w Internecie* •

• *leksykon historyczny* •






• *komputerowa gra strategiczna* •

Produkcja i dystrybucja: Zodiak Jerzy Hoffman Film Production Sp. z o.o. 02-595 Warszawa, ul. Puławska 61,
tel./fax (+48) (22) 845 20 47, (+48) (22) 845 49 86
Sprzedaż: ITI Cinema Sp. z o.o. – partner w dystrybucji, 02-699 Warszawa, ul. Kłobucka 23, tel. (22) 847 94 35, fax (22) 847 94 38

RESIDENT EVIL 3

Jestem kompletnie załamany - jak oni mogli to zrobić mojej ukochanej grze...





Z Nemesisem walczysz kilka razy w całej grze, ale nigdy go nie zabijesz do końca.

- Wydawca: **Eidos Interactive**
- Producent: **Capcom**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **139.00**
- Dystrybucja: **IM Group**
- Strona WWW: **www.cacpom.co.jp**
- Wymagania: **PII 266, 64MB RAM, 4x CD-ROM, 50MB HD, Win95/98**

Od razu chciałbym zastrzec, że nie jestem absolutnie uprzedzony do opisywanej gry - wręcz przeciwnie. Kończąc ją jakiś rok temu na konsoli, stawiałem ją na pierwszym miejscu wśród część serii Resident Evil (do momentu aż zobaczyłem „Resident Evil: Code Veronica" na Dreamcasta). Do tej pory jest to najlepsza część na PSX i jedna z najlepszych w ogóle. Dlatego też nie zdziwił mnie fakt, że Eidos chciał wydać ją też dla PC-towych graczy. Niestety, sposób w jaki tego dokonał, woła o pomstę do nieba.

W tym miejscu powinienem napisać kilkadziesiąt razy „Nie kupujcie tej gry, bo to najgorsza konwersja, jaką świat widział", ale tego nie zrobię. Szanuję Was i dlatego przedstawię rzeczowe powody, dla których nie powinniście kupować tej gry. Od czego by tu zacząć? Może od faktu, że była projektowana, by działać poprawnie na Direct X 6.1. Przeczytałem w oryginalnej instrukcji, że jest to (UWAGA!!!) najnowsza wersja Direct X, jaka jest obecnie dostępna na rynku i gra jest zoptymalizowana pod jej kątem. Nie dziwi więc fakt, że na mojej karcie (GeForce 2) grafika jest wyświetlana z przekłamaniami, rwą i łamią się poligony. Ktoś powie, że to wina sterowników - nieprawda, mam DX8, najnowsze sterowniki do karty (wersja pełna, a nie beta), a gra wciąż ma popsute tekstury i przekłamania w grafice na całym ekranie. Kolejny absurd to fakt, że wierna konwersja z konsoli spowodowała, że to co wyglądało znośnie na telewizorze w rozdziałce konsolowej, to na PC-cie wygląda obrzydliwie. Mamy wielkie jak krowy piksele, rozmazane tekstury, nachodzące na siebie obiekty. Nie pofatygowano się nawet, żeby usprawnić nieruchome menu. Wręcz razi ono ogromnymi pikselami. To samo dotyczy wstawek FMV - tu także dokładne







„Rojąca się od błędów, brzydka i nieprzystępna. Przykład, jak nie powinna wyglądać gra u progu XXI wieku"

3: NEMESIS

OGRANICZENIA SYSTEMOWE

Jak „RE3:N", będzie działać na Twoim PC.

■ Komputer Testowy: **PII 266, 64MB RAM, Voodoo 2**



Werdykt: Wygląda dość znośnie. Przydałby się szybszy procesor i więcej RAM'u, wtedy gra zyskałaby parę klatek.

■ Komputer Testowy: **PIII 850, 256MB RAM, GeForce 2 GTS**



Werdykt: Może trudno w to uwierzyć, ale gra nie lubi tego zestawu – rwie, są jakieś dziwne pasy i przekłamania.



przeniesienie z konsoli, spowodowało znaczny spadek jakości.

Teraz zajmijmy się sprawami grywalności. Tu też „mistrzowie" z Eidosa musieli wtrynić swoje trzy grosze. To, co było główną niespodzianką i nagrodą za przejście gry, tu jest dostępne od samego początku. Mowa o trybie Mercenaries i dodatkowych strojach dla głównej bohaterki. Gdy grałem na PSX'a, musiałem namęczyć się trochę i ukończyć grę poniżej 2,5 godziny, aby uzyskać taki strój. To nie tylko było jakimś stymulatorem, ale w pewien sposób przedłużało grę, bo musiałeś ukończyć ją jeszcze raz, aby dostać nowe dodatki. To samo z trybem Mercenaries - dostęp do niego był dopiero po jednokrotnym ukończeniu gry. Wtedy za dobre wyniki dostawałeś pieniądze, za które możesz kupić fajne niespodzianki do normalnego trybu rozgrywki (rakietnicę z nieskończoną amunicją itp.). A w wersji PC można to zrobić do razu - psuje to całą zabawę. Jedynym aspektem, którego nie skopano (bo nie dało się) jest bardzo dobra fabuła gry, która na szczęście nie uległa zmianie od czasów wersji konsolowej - wielokrotne rozwidlenia akcji, kilka zakończeń, masa strasznych momentów i wartka akcja non stop. A, jest jeszcze druga rzecz, której nie zepsuto - oprawa dźwiękowa, wspomniałem o niej więcej w oddzielnej ramce.

„Jedynym aspektem, którego nie skopano (bo nie dało się) jest bardzo dobra fabuła gry, która na szczęście nie zmieniła się do czasów wersji konsolowej"



Co mogę napisać w podsumowaniu? Najgorsza konwersja z konsoli, w którą zagrają tylko całkowici maniacy gry. Rojąca się od błędów, brzydka i nieprzystępna. Przykład, jak nie powinna wyglądać gra u progu XXI wieku. Lepiej zagrajcie w wersję konsolową - przynajmniej będziecie się dobrze bawić. Jeśli Eidos do spółki z Capcomem wezmą się za konwersję na PC RE:CV, to chyba skoczę z mostu. **BARON JACK**

SŁUCH ABSOLUTNY

Jednym z niewielu pozytywnych aspektów gry jest jej udźwiękowienie. To element, dzięki któremu możemy grać na słuch - autorom udało się tak nagrać wycia potworów, jęki zombie i odgłosy kroków, że wiadomo, co Ci grozi po wejściu do planszy. Nie jest to jednak doskonały element - kroki są zawsze tak samo głośne, a odgłosy przeciwników słychać z bardzo daleka. Ponadto czasem zdarza się, że przy scenkach fabularnych, liczonych na enginie gry, rwie się dźwięk. Mimo tego, oprawę dźwiękową zaliczam na plus.



■ **Za:** Tylko fakt, że na konsoli to dobra gra pod względem fabuły, dźwięk.

■ **Przeciw:** Wszystko pozostałe - grafika, animacja, filmiki, dodatki.

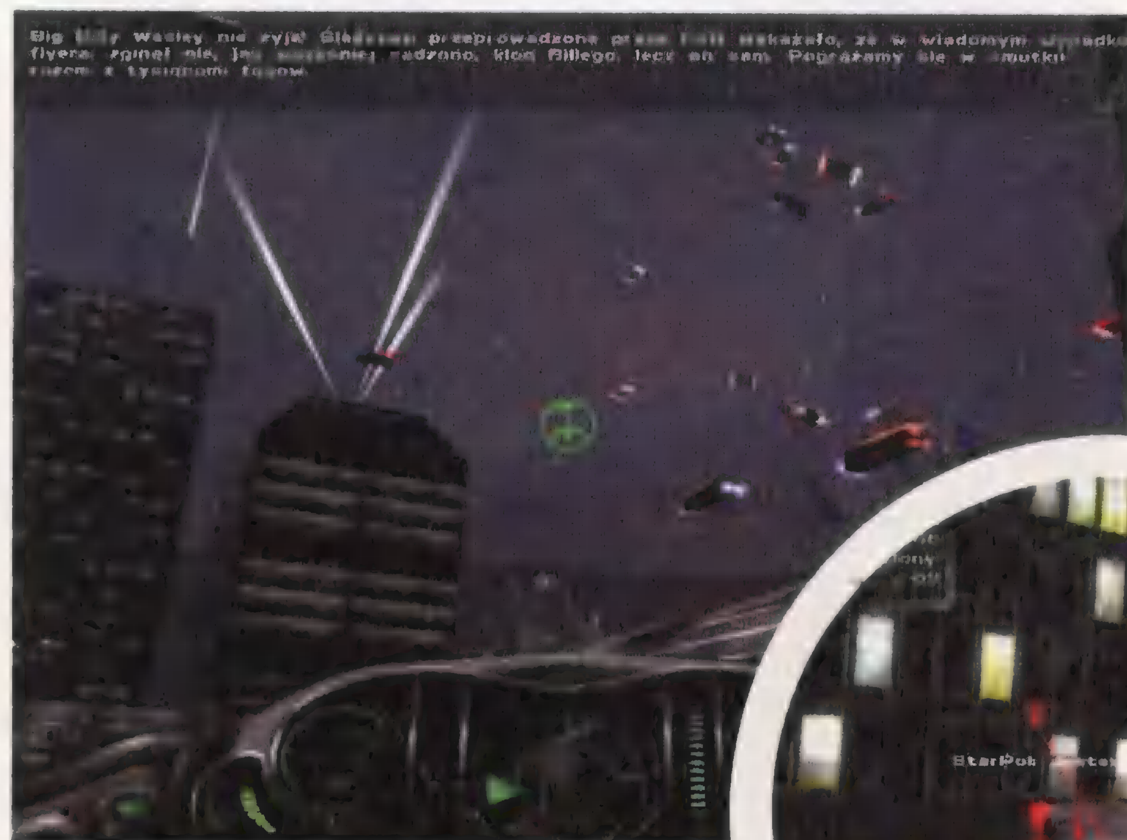
Jedna z najgorszych konwersji z konsoli. Krytykowany „Metal Gear Solid", okazuje się przy RE3:N mistrzostwem świata.

WERDYKT 35%

ALTERNATYWNE ■ Nocturne **89%** ■ Blair Witch Vol. I **90%**

CRIME CITIES

No i mamy nareszcie kolejną polską grę z prawdziwego zdarzenia.





- Wydawca: **Techland**
- Producent: **Techland**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **69.00**
- Dystrybucja: **Techland**
- Strona WWW: **www.techland.com.pl**
- Wymagania: **P166, 32MB RAM, 4x CD-ROM, Karta 3D, Win95/98**

Zawsze przyjemnie jest zagrać w dobrą grę wiedząc, że została zrobiona przez rodzimego producenta. Twórcy „Crime Cities", firma Techland, naprawdę zaprezentowała światowy poziom, pokazując na co ich stać.

Fabuła gry jest naprawdę niezła i już za to należy się duży plus. Nic dziwnego - pracował nad nią nie byle kto, bo Eugeniusz Dębski - uznany twórca literatury SF (w instrukcji do gry znajduje się krótkie opowiadanie jego autorstwa). Akcja rozgrywa się na początku XXV wieku, w galaktycznym systemie Pandemia. Spośród kilku planet, zamieszkałe są jedynie trzy. I właśnie one stanowić będą obiekt naszego zainteresowania, a to dlatego, iż istnieją podejrzenia, że produkowana tam broń, zdolna jest poważnie zagrozić Federacji kontrolującej Pandemię. Wcielając się w porucznika Tigera, będziesz miał za zadanie infiltrować środowiska przestępcze i dowiedzieć się czegoś więcej o zagrożeniu. Żeby Ci nie było smutno, do pomocy przydzielono Ci dwójkę innych agentów. Natasha, to osoba znająca od podszewki całe miasto i rządzące nim reguły. Z kolei Cyberdog to hacker, który często znajdzie dla Ciebie cenne informacje. Jak napisałem, fabuła jest ciekawa, lecz zdaje się nieco ugrzeczniona, szczególnie w warstwie języka. Nie jestem zwolennikiem rzucania mięsem ani w grach, ani w rzeczywistości. Myślę jednak, że w przypadku zawiesistej, mrocznej fabuły pana Dębskiego, szczypta wulgaryzmów podkreśliłaby klimat miasta, przesiąkniętego przestępczością i korupcją. Przecież współczesne opowiadania SF nierzadko kipią wulgaryzmami i nikt się nie czepia. Z drugiej strony rozumiem autorów, bo gra trafi do odbiorców w bardzo różnym wieku.





Świetnie animowane eksplozje to duży plus grafiki.





„Na początku jesteś nikim, nie masz ani znajomości, ani pieniędzy"

Dostajemy jeszcze latającą furę (zwaną tu flyerem), wyposażoną w podstawową broń i zaczynamy grę. Nie - pomyłka - grę zaczniemy dopiero po ochłonięciu z wrażenia. Miasto jest ogromne, mroczne i niebywale efektowne. Wokół latają setki taksówek, ciężarówek, autobusów, vanów - czego tam nie ma! Wszystkie pojazdy poruszają się gęsiego, po wielopoziomowych powietrznych drogach. Zatrzymują się na światłach - pełna kultura, która na szczęście Ciebie nie dotyczy. Ty możesz latać jak Ci się żywnie podoba - z góry na dół, z dołu do góry, pod prąd, między blokami - zabawa jest przednia. Zewsząd walą po oczach neony, holograficzne reklamy, reflektory, sygnalizacja świetlna, do tego dochodzi rzęsisty deszcz. Jakieś skojarzenia? Wypisz, wymaluj mix „Blade Runnera" i „Piąte-



OGRANICZENIA SYSTEMOWE

Jak „Crime Cities", będzie działać na Twoim PC.

Komputer Testowy: **K6-2 350, 64MB RAM, Riva TNT**	Komputer Testowy: **P500, 128MB RAM, GeForce**
	
Werdykt: Choć do ideału jeszcze troszkę brakuje, całość działa zupełnie przyzwoicie, oczywiście po wyłączeniu kilku detali.	**Werdykt: Dużo pamięci pozwala cieszyć oko dokładniejszymi teksturami, a procek i karta zapewniają idealną płynność.**



Całe miasto upstrzone jest reklamami, neonami itp.



INSPIRACJE

Autorzy „Crime Cities" wyraźnie lubią dobre kino SF. Wspomniane filmy: „Blade Runner" Ridleya Scotta oraz „Piąty Element" Luca Bessona wyraźnie stanowiły dla nich inspirację. Z tego pierwszego zaczerpnięte zostało mroczne, zalane deszczem miasto oraz wszędobylskie neony i kolorowe reklamy. Drugi film to oczywiście latające samochody. Teraz możesz, niczym Bruce Willis, wdać się w pościg ze stróżami prawa. Emocje gwarantowane.

go Elementu". Inspiracja tymi filmami jest bardzo wyraźna - widać to na każdym kroku.

No dobra, polataliśmy, spowodowaliśmy kilka stłuczek - co dalej? Ano można już przystąpić do właściwej gry. Na początku jesteś nikim, nie masz ani znajomości, ani pieniędzy. Nasz znajomy hacker załatwia pierwsze zadania - a to kogoś podwieźć, a to zebrać porozrzucane po mieście próbki. Taka robota nie przynosi dużej satysfakcji ani tym bardziej - kasy. Dlatego wkrótce trafią Ci się konkretniejsze fuchy. Kiedy już zostaniesz dostrzeżony przez lokalnych mafiosów, zabawa rozkręca się na dobre. Co chwilę trzeba będzie kogoś sprzątnąć, zniszczyć chroniony obiekt, konwojować jakiś podejrzany towar - nie ma lekko. Kolejne zadania są coraz bardziej wymagające. Pod tym względem „Crime Cities" bardzo przypomina „GTA" (choć fur kraść się nie da - szkoooda;). Cieszy również fakt, że pozostawiono grającemu pewną swobodę wyboru - zawsze mamy dostęp do kilku różnych zadań, których oferty na bieżąco przekazywane są do pokładowej bazy danych. Możemy zatem wybrzydzać, porównywać oferowane sumki itp. Poza tym kolejne misje nie ładują się co kilka minut - tak, jak we wspomnianym już „GTA", zabawa jest spójna, kolejne zadania płynnie przechodzą w następne. Jest jeszcze jeden, bardzo fajny patent, który pozwala lepiej wczuć się w atmosferę brudnego miasta. U góry ekranu, co chwilę dostajemy nowe, krótkie komunikaty na temat ostatnich ważnych wydarzeń i wypadków, ostrzeżenia itp. Oprócz tego, regularnie dostajemy e-maile. Ich treść bywa różna - czasem są to informacje od Cyberdoga i Natashy, czasem oferty lub podziękowania za wykonane zadanie. I jak w prawdziwym życiu, dostajemy też całą masę spamu, czyli reklam i innych śmieci, skutecznie utrudniających dostęp do najistotniejszych danych.

Sterowanie zawiera jeden drobny, acz poważny zgrzyt. Otóż, nie można poruszać się w pionie bez uprzedniego skierowania maski samochodu ku górze. Z pozoru drobnostka. Kiedy jednak dochodzi do walki, by wzbić się wyżej, trzeba na moment zaprzestać prowadzenia ognia i stracić wroga z pola widzenia. Wszystko jednak jest kwestią przyzwyczajenia, tym bardziej, że cała reszta funkcji bardzo wygodnie została przypisana danym klawiszom - wszystko jest pod ręką.

Jeżeli chodzi o walkę, to trzeba powiedzieć, że sztuczna inteligencja stoi na bardzo przyzwoitym poziomie. Przeciwnicy - a najczęściej jest ich cała zgraja, starają się wejść Ci „na ogon". Okrążają Cię, schodzą z linii ognia. Słowem - jest naprawdę dobrze, szczególnie na wyższych poziomach trudności. Również bogactwo wyposażenia stanowi dużą zaletę programu. Te wszystkie działka, karabiny, rakiety, paralizatory, tarcze itp... Jest na co wydawać cash. Po prostu wywołujemy odpowiedni panel, zmawiamy potrzebne gadżety, po czym lecimy do najbliższego „doku", gdzie sprzęt już na nas czeka.

Gra nie jest może bardzo ambitna czy pomysłowa, ale sprawnie zrealizowana, o niemałej grywalności. Kontynuuje pomysły z „G-Police", jednocześnie wnosząc wiele swoich. Od strony graficznej zaś, zjada ten tytuł na śniadanie. A „Descenta 3" na drugie. Niestety, po jakimś czasie kolejne misje przestają sprawiać taką frajdę, a gra staje się nieco monotonna. Ale tak jest przecież z niemal każdym tytułem. „Crime Cities" to dobry, często nawet bardzo dobry produkt, w który naprawdę warto zagrać.

FAZI



Za: Szybka akcja, sprawny engine, niezły klimat

Przeciw: Usterki w systemie sterowania, po dłuższym czasie - nieco monotonna.

Polak potrafi! Bardzo udany, choć nie pozbawiony drobnych braków, kawałek softu.

WERDYKT 84%

ALTERNATYWNE: Descent 3 67% | G-Police

HARDWARE

CO W SPRZĘCIE PISZCZY. HARDWARE'OWY PRZEGLĄD RYNKU

TOP GUN FOX 2 PRO

NOWOŚCI

■ ABIT zdementował pogłoski o rzekomym wstrzymaniu projektu płyty VP6 (dwuprocesorowej). Jest to o tyle istotne, że płyta oparta na chipsecie VIA 694, będzie obsługiwać tanie pamięci SDRAM. Na płycie tej mają być też oparte późniejsze płyty dwuprocesorowe na chipsetach firmy VIA z obsługą pamięci DDR.

■ Dzięki bardzo dobrej sprzedaży konsoli Game Boy Color oraz gier na nią, przewiduje się, że sytuacja finansowa Nintendo uległa znaczniej poprawie w stosunku do analogicznego okresu z ubiegłego roku (kwiecień - wrzesień).

■ 3dfx potwierdziło informację, że Voodoo 5 i Voodoo 3 nie współpracują z płytą pod procesor P4. W związku z tym przestrzega swoich klientów przed zakupem powyższych kart, gdyż zamierzają oni je wykorzystać wraz z wyżej wymienioną płytą.

■ Uwaga dla kupujących w Internecie. Pojawiają się oszuści, którzy w sklepach internetowych oferują znacznie taniej (nawet o 1200 zł) konsolę PlayStation 2. Zanim więc zdecydujecie się kupić za pośrednictwem Internetu nową „maszynkę", dokładnie sprawdźcie wiarygodność witryny.

Dawno, dawno temu, jeszcze w czasach trzy i cztery osiem szóstek mówiło się, że prawdziwy pecetowiec joyem się nie zhańbi, bo gdyby go tylko dotknął, pewnikiem uschłaby mu ręka.

■ Producent: **Guillemot**
■ Dystrybucja: **Action**
■ Cena: **177.00**

Obecnie sytuacja znacznie się zmieniła. Producenci prześcigają się w innowacjach do tego stopnia, że wydaje się, iż współczesny pecet jest bez joysticka jak żołnierz bez karabinu.
Niedawno w jednym z numerów „Gier Komputerowych", mogliśmy przeczytać o najnowszych padach do peceta. Teraz ponownie przyszła pora na joysticki. Do moich łapek trafił oto, kolosalnej wielkości przedstawiciel wielkiej i jakże zacnej rodziny Thrusmasterów, o imieniu zwiewnym i delikatnym jak gazela - Top Gun Fox 2 Pro. I rzeczywiście, rzec by należało, że jest to zabawka przeznaczona dla graczy „profesjonalistów". Gustownie zaprojektowany design i doskonałe wykonanie, nadają urządzeniu nieco kosmiczny wygląd, upodabniając go (gdy patrzy się z lotu ptaka) ni mniej ni więcej, tylko do gwiezdnego myśliwca. Ten przedstawiciel Top Gunów został przystosowany do pracy z komputerami klasy PC, jak również z Macami i iMacami. Fakt to bardzo zacny, a żeby naszej uciesze stało się zadość, możemy go podłączyć do wymienionych maszyn przez com-a lub USB. To w sumie dzisiaj nikogo już nie dziwi, ale jest niezaprzeczalnie wygodne. Producent zadbał o odpowiednią przejściówkę i jest ona dołączana wraz ze sterownikami, przyssawkami i krótką notatką (bo nijak nie idzie tego nazwać instrukcją), dotyczącą instalacji urządzenia. Joy leży zgrabnie w dłoni (a jakże!) i bardzo wygodnie można się nim posługiwać. Ma siedem, w pełni programowalnych przycisków, przepustnicę, którą docenią z pewnością sympatycy wszelkiej maści symulatorów oraz drążek umożliwiający poruszanie w czterech kierunkach plus dwa wokół swej osi. Doskonałe jest również dołączone oprogramowanie (Thrust Mapper 3 Utility), które oferuje możliwość wyboru jednego z pięciu predefiniowanych profili ustawień (np: symulatory, samochodówki, FPP, gry platformowe) lub zdefiniowania własnych, co może się okazać niezastąpione w przypadku wszechstronnych graczy. Podczas testowania urządzenia, nie natknąłem się na jakiekolwiek wady lub niedogodności w jego instalacji, pracy lub wytrzymałości. Dlatego mogę Thrustmastera Top Gun Fox 2 Pro polecić każdemu graczowi, który planuje zakup takiego urządzenia.

MASTERMIND



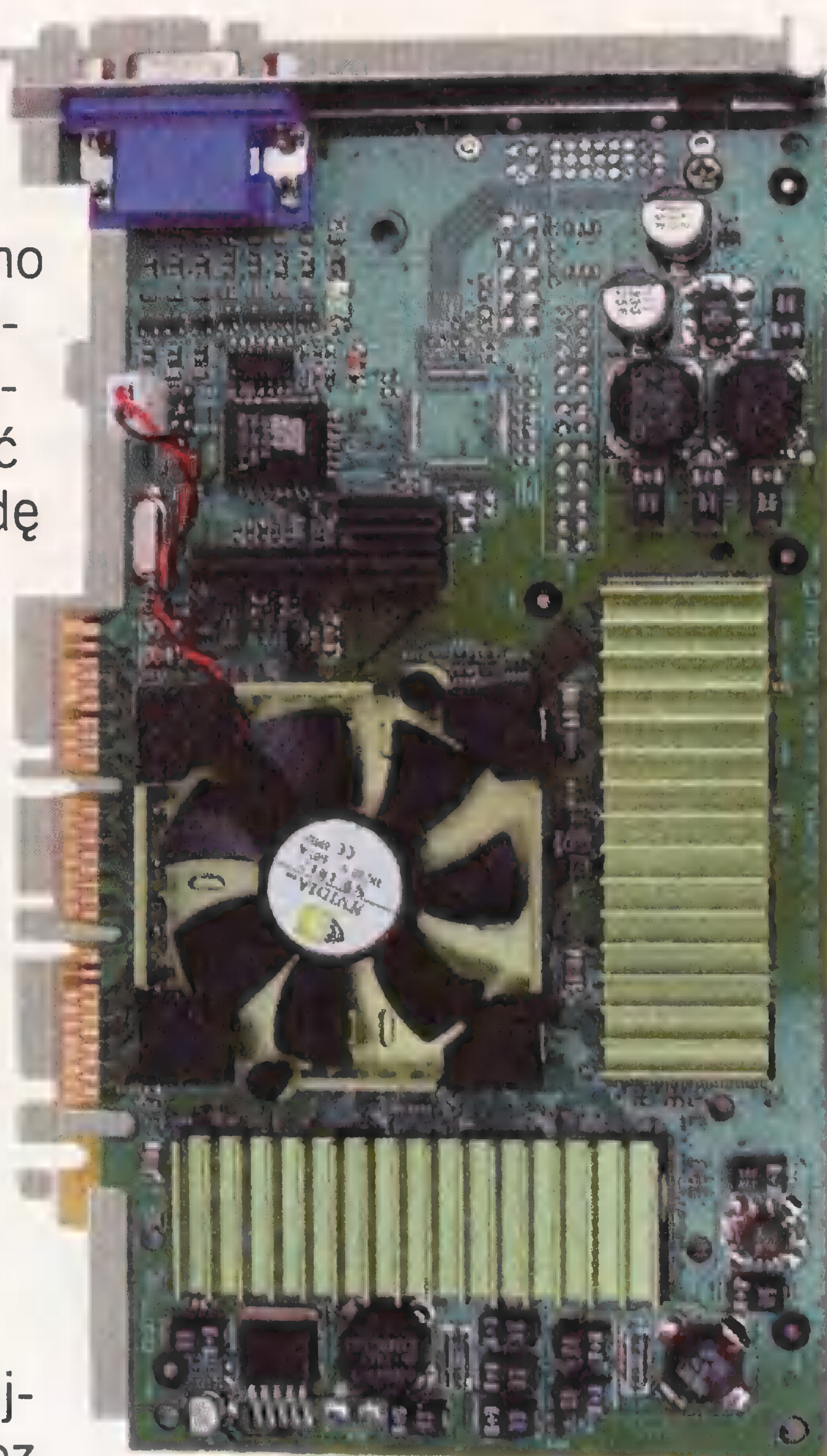
A GDY ULTRA NADESZŁA...

Świat gna do przodu z prędkością bliską prędkości światła. To, co jeszcze przed chwilą wydawało się nowe, dzisiaj nosi już rdzawą barwę, a jutro rozsypie się w pył zapomnienia.

■ Producent: **Creative Labs (IRL) Ltd.**
■ Cena: **509.00 USD**

W świecie komputerów, ta prawidłowość dotyczy zwłaszcza kart graficznych. Dziś przedstawiamy nowego lidera, mając jednak świadomość, że za rogiem może się już czaić jego pogromca. Oto przed Wami Creative 3D Blaster GeForce 2 Ultra!

Z drżącym sercem wyjmowałem z pudełka owo cudo. Poza kartą znalazłem jeszcze płytkę ze sterownikami, instrukcję (niestety bez polskiej sekcji! - ach! czy oni się kiedyś nauczą...) oraz pełną wersję gry MDK2, zoptymalizowaną pod kątem nowego układu graficznego. Na karcie zainstalowano spory wentylator i dwa pokaźne radiatory, pod którymi kryją się banki pamięci (w sumie 64 MB DDR!). Całość wygląda bardzo efektownie i nie będę już kwękał, że przydałoby się np. wyjście video, bo w sumie większość użytkowników może takiego nie potrzebować (choć ja bym się nie obraził). Ponieważ postęp technologiczny jest obecnie nad wyraz dynamiczny (patrz wstęp do tego artykułu) wydaje mi się, że na miejscu będzie odpowiedzieć na pytanie: a co to za licho ten GeForce 2 Ultra? Otóż jest to kolejny chipset graficzny (GPU) ze znanej serii, produkowanej przez Nvidię i należy dodać, że obecnie najwydajniejszy. Od Geforce'a 2 Pro, który przez krótki czas dzierżył palmę pierwszeństwa, Ultra różni się częstotliwością pracy rdzenia (Pro - 200 MHz, Ultra - 250 MHz) oraz pamięci (Pro - 400 MHz, Ultra - 460 MHz). W efekcie wartości te przekładają się na lepszą wydajność w operacjach graficznych i klasyfikują Ultrę wyżej niż jej poprzedniczkę. Dość powiedzieć, że Ultra jest pierwszą kartą graficzną, będącą w stanie wygenerować jeden miliard pikseli na sekundę, a wartość ta jest dzisiaj nieosiągalna dla większości dostępnych na rynku gier. Ponadto konstruktorzy zaopatrzyli kartę w mechanizm Nvidia Shading Rasterizer (NSR), pozwalający na precyzyjne cieniowanie i stosowanie skomplikowanych efektów wizualnych z dokładnością do pojedynczych pikseli. Mechanizm T&L (Transorm and Lighting), który był tajną bronią pierwszego GeForce'a, zastosowano tutaj w drugiej odsłonie i karta dzięki niemu jest w stanie przetworzyć ponad 31 milionów trójkątów na sekundę. Jeśli dodać do tego, że Creative 3D Blaster GeForce 2 Ultra wspiera w pełni technologię AGP x4, to należy jedynie schylić czoła i złożyć hołd nowemu bożkowi. Urządzenie sprawowało się podczas testów wspaniale, choć na początku wystąpiły pewne problemy z dobraniem odpowiednich sterowników. Jednak po krótkiej reprymendzie, jakiej udzieliłem mojemu komputerowi (i Najlepszemu Jedynie Poprawnemu Systemowi Operacyjnemu ;)) wszystko wróciło do normy. Pierwsza uwaga, która nasunęła mi się podczas testów to taka, że karta jest najwydajniejsza niemal we wszystkich testach i prawie w ogóle się nie grzeje. Musiałem zapomnieć o próbach podgrzewania znajdującej się w pobliżu herbaty. To jednak nasunęło mi, jakże słuszny wniosek, że Ultra stanowi doskonałe narzędzie dla lubiących zabawę z podkręcaniem i wyciskaniem ostatnich potów z urządzeń elektronicznych. W istocie karta dysponuje jeszcze sporym zapasem mocy przerobowych, a producent dostarcza odpowiednie oprogramowanie, pozwalające wykorzystać ten fakt. Jak zawsze, pozostaje jednak pytanie czy gra warta jest świeczki, ale odpowiedź na nie pozostawiam już fachowcom. Jest za to inne, na które chciałbym udzielić odpowiedzi. Brzmi ono: kupić czy nie, a ja mówię wprost - jeśli macie kasę, to kupować jak w dym!! Fakt, nie należy do tanich zabawek, ale moc jaką oferuje jest niespotykana i z powodzeniem wystarczy na najbliższe pół roku;) zabawy. I dodam jeszcze jedno, już całkiem na poważnie: Creative 3D Blaster GeForce 2 Ultra, to prawdziwy GPU! (wystarczy przeanalizować wyniki słabszego zestawu). Przypominam, że w zapowiedziach projektantów miało to być urządzenie odciążające procesor komputera. Jakie są plusy takiego rozwiązania? Otóż, może już nie warto gnać na złamanie karku z ciągłą zmianą płyt głównych i procesorów, ale zainwestować w znakomitą kartę, która odciąży oba te urządzenia. Ja tak właśnie zamierzam uczynić. **MASTERMIND**



PLATFORMA 1:

Płyta Abit KT7 VIA KT133
AMD 700 MHz Athlon 800MHz
128MB RAM
Sterowniki: Detonator 3 v6.34

Quake III	Blaster Ultra
640x480	102.7
800x600	100.2
1024x768	98.3
1280x1024	78.1
1600x1200	55.3

3D MARK 2000	
640x480	7520 3D MARKS
800x600	7201 3D MARKS
1024x768	6096 3D MARKS
1280x1024	4329 3D MARKS
1600x1200	3197 3D MARKS

PLATFORMA 2:

Asus P2B,
Celeron 266 (kręcony na 400),
64MB RAM,
Sterowniki: Detonator 3 v6.34

Quake III	Blaster Ultra
640x480	44.2
800x600	43.7
1024x768	43.2
1280x1024	42.0
1600x1200	40.8

3D MARK 2000	
640x480	4658 3D MARKS
800x600	4580 3D MARKS
1024x768	3501 3D MARKS
1280x1024	2731 3D MARKS
1600x1200	1270 3D MARKS

Ustawienia:
Quake - color 32 bit wszystkie detale na maksa
3D Mark - color 32 bit, Z16, D3D

NOWOŚCI

■ Motorola (producent telefonów) i Sega (producent konsoli Dreamcast) podpisały umowę, dzięki której Sega będzie tworzyć gry dla następnej generacji telefonów komórkowych.

■ Intel, Apple i Gateway zrobiły korekty w swoich założeniach budżetowych. Prawdopodobną przyczyną jest zastój w sprzedaży komputerów.

■ TELE2 (szwedzki operator telekomunikacyjny) chce zainwestować w Polsce 50 milionów dolarów w ciągu trzech lat. Firma zamierza m.in. rozszerzyć ofertę Internetu, dostępnego drogą radiową na klientów indywidualnych oraz zaoferować usługę zintegrowanego dostępu, zarówno do bezprzewodowego Internetu, jak i do telefonii internetowej.

■ Nowy typ pamięci MRAM (Magnetic Random Access) wykorzystuje ładunki magnetyczne do przechowywania danych. Nowa pamięć to połączenie prędkości SRAM, pojemności i niskich kosztów DRAM oraz właściwości pamięci Flash. Utrzymuje ona swoją zawartość po wyłączeniu komputera. Planowa data premiery to 2004 rok.

■ VIA wypuściła dwa nowe modele procesorów Cyrix III. Pierwszy z nich to model 650 MHz, korzystający z szyny 100 MHz, podczas gdy drugi 667MHz, korzysta już z szyny 133 MHz. Cena wolniejszego procka to 55 dolarów, a szybszego 60 dołków.

■ A skoro mowa o VIA, to mijający rok był wyjątkowo pomyślny dla tej firmy. Zyski ze sprzedaży wzrosły prawie dwukrotnie. Głównym powodem takiego skoku jest doskonała sprzedaż chipsetów do głównych płyt. Znacznie gorzej radzi sobie na rynku procesorów, gdzie w widoczny sposób spadło zainteresowanie procesorami Cyrix.

■ W sprzedaży pojawił się nowy model procesora P4, taktowany zegarem 1.3 GHz. Ma zapełnić lukę pomiędzy procesorami P3 i do tej pory powstałymi procesorami P4.

PENTIUM 4 CZY WARTO?

Niedawno miała miejsce premiera najnowszego dziecka Intela, procesora Pentium 4. Czy warto go kupić? Postaram się popatrzeć z perspektywy gracza, szczególnie tego, mieszkającego w Polsce.

Z nowościami zawsze tak jest, że niezupełnie wiadomo, czego się po nich spodziewać. Tym bardziej, że ich ceny są zazwyczaj kosmiczne. Podobnie jest z P4 - mami nas cyferkami i niesamowitymi możliwościami, ale jaki jest w rzeczywistości?

Ten artykuł jest bardzo ogólny - mam mało miejsca, więc nie bardzo mogę rozwinąć niektóre kwestie. Jeśli zobaczę zainteresowanie w Waszych listach, to może przyjrzę się bliżej temu zagadnieniu.

Zacznijmy od nowości, jakie oferuje procesor. Pierwszą rzeczą, najłatwiejszą do uchwycenia dla laika komputerowego, są szczegóły - wielkość chipu (217 mm kwadratowych) to bardzo dużo (dla porównania PIII Coopermine ma powierzchnię prawie dwukrotnie mniejszą). Powód wydaje się oczywisty - P4 posiada aż 42 mln tranzystorów. Wielkość jest pewnie tak duża jeszcze z jednego powodu - procesor produkuje się obecnie w technologii 0.18-mikrona, co ma ulec zmianie (na 0.13-mikrona) jeszcze w tym roku. Zmieni się wtedy nie tylko wielkość układu, ale także jego maksymalne taktowanie. No właśnie, to taktowanie jest tym drugim szczegółem, który dostrzeże każdy początkujący. 1,4 i 1,5 GHz w pierwszych modelach, to jak na razie rekord wśród procesorów domowych. A to dopiero początek - jeszcze w technologii 0.18-mikrona Intel zapowiada zegary powyżej 1,8 GHz, zaś po przejściu na nowy wymiar technologiczny, częstotliwości mają grubo przekroczyć 2 GHz. Powodem takich możliwości nowego układu jest jego sposób działania. Wydłużono znacznie potok wykonawczy, który teraz liczy sobie aż 20 faz. Dzięki temu zabiegowi i niewielkiej złożoności operacji w poszczególnych fazach, procesor może pracować przy znacznie wyższych częstotliwościach zegara. Co prawda, z rozwiązaniem tym związane są też pewne wady (chodzi głównie o skoki i rozgałęzienia kodu, pociągające za sobą stratę wielu cykli zegara na ponowne wypełnienie potoku po każdym skoku), ale więcej nie będę się wgłębiał, bo jak już wspomniałem, nie mam na to miejsca.



Jeśli chodzi o nowości, to pociągają one za sobą zarówno poprawę wielu aspektów działania systemu, ale także wpłyną bardzo znacząco na cenę takiego zestawu. Wykorzystana w P4 nowa szyna FSB nazwana AGTL+ (nieoficjalnie zwana Quad Pumped Bus) jest taktowana 100 MHz, ale podobnie jak tryb AGPx4 w przypadku kart graficznych, tak i tu specjalny interfejs mnoży tę częstotliwość cztery razy. Dzięki temu uzyskujemy rekordowe, 400 MHz taktowanie FSB. Dzięki takiemu rozwiązaniu, także możliwość przesyłu informacji zwiększa się znacznie i wynosi teraz 3,2 GB/s. Zmusza to jednak do stosowania bardzo drogich pamięci typu Rambus (RDRAM), gdyż tylko takie na razie przewidział producent. To jeszcze nie koniec wzrostu wydatków. Nowy procesor wymaga nowego chipsetu sterującego - i850 Tehama to kość, która na razie jako jedyna obsługuje nowe dziecko Intela. Nie muszę chyba dodawać, że trzeba dokupić całkiem nową płytę, aby procek działał?

Z nowości zamontowanych w P4, warto jeszcze wspomnieć o rozszerzonej liście rozkazów SSE2, która jest powiększeniem zastosowanej w PIII liście SSE. Jeśli więc tylko programiści wykorzystają tę listę, to może zobaczymy, co naprawdę potrafi układ Intela. Na razie jednak, P4 niczym nie zaskakuje. Z testów, jakie można przejrzeć na Internecie, dowiadujemy się, że w większości testów P4 sprawuje się niewiele lepiej od konkurencyjnego Thunderbirda firmy AMD i to z wolniejszym o 200 MHz zegarem. Prawda jest taka, że rozwiązania zastosowane w tym procesorze, tak daleko wybiegają w przyszłość, że większość obecnie używanych benchmarków nie docenia P4. Wzrost wydajności w porównaniu z PIII 1 GHz waha się od 1% do 80% z tym, że te najwyższe wyniki odnoszą się do specjalistycznych pomiarów, mało istotnych dla graczy. Poczciwy „Quake III Arena" jest szybszy tylko o 23%, co jest wynikiem bardzo rozczarowującym.

Co to wszystko oznacza dla nas, graczy w Polsce? Ano to, że jeśli masz choć trochę rozumu w głowie, to nie będziesz jej sobie zaprzątać nowym dzieckiem Intela. Pamiętaj, że oprócz nowego procesora za kilka tysięcy złotych (około 3000), musiałbyś się liczyć z wydatkiem kolejnych 3000 na pamięć RDRAM oraz ok. 1500 zł na płytę główną. Czy ktoś przy zdrowych zmysłach wyda ponad 7500 zł, gdy wzrost wydajności będzie w granicach 20%? Chyba nie. Poczekajmy, aż ceny trochę spadną, programiści poznają tajniki kodowania zoptymalizowanych programów na P4, a wtedy najbogatsi z Was będą mogli jeszcze raz przemyśleć zakup. Jak na razie, nowy układ jest tylko śpiewem przyszłości, i to odległej.

BARON JACK

NOWOŚCI

■ PlayStation 2 od 27 listopada jest już oficjalnie sprzedawana w Polsce. Cena 2699.00 zł.

■ Kolejne procesy. Firmy Adex International i Time Computers zażądały od IBM po 3 miliony funtów odszkodowania za to, że sprzedał im w 1994 roku kości pamięci, wiedząc, że są wadliwe.

■ IBM zbuduje w Szanghaju, wartą 300 milionów, fabrykę kart elektonicznych.

■ Firma 3dfx obniżyła ceny swoich kart. Voodoo 5 kosztuje teraz 199 funtów (obniżka o 50 funtów), a Voodoo 4 124 funty.

■ Również AMD zamierza obniżyć ceny swoich produktów. Wraz z premierą procesora Athlon z zegarem 2 GHz ma zostać drastycznie obniżona cena procesora AMD Athlon 1 GHz.

■ NASA planuje wystrzelenie pierwszych z całej serii satelitów, które umieszczone na orbicie Marsa, będą przekazywać informacje między Ziemią a załogami statków kosmicznych, korzystając z protokołu TCP/IP.

■ Hakerzy w Microsoft'cie. Istnieją obawy, że hakerzy mieli przez trzy miesiące dostęp do „źródeł" Microsoft'u, w tym systemu Windows i pakietu MS Office.

■ Firmy takie jak: Steag Hamatech i Constellation 3D mają zamiar wprowadzić na rynek nowe nośniki danych, pod nazwą FMD-ROM. Na płycie wielkości miej więcej zwykłego „cedeka" można upchnąć nawet 140GB danych! Co lepsze, prędkość zapisu i odczytu danych ma wynosić 1GB na sekundę!!! Świat się zmienia na naszych oczach.

■ Firma 3dfx prawdopodobnie zaprzestanie produkcji kart graficznych i skupi się wyłącznie na produkcji chipsetów dla innych producentów. Fakt ten spowodowany jest niepowodzeniami na rynku akceleratorów graficznych i co za tym idzie, słabą ich sprzedażą. Czyżby miało to doprowadzić do zmonopolizowania rynku przez nVidię?

WEBCAM GO PLUS

Mam ostatnio jakoś szczęście do komputerowych gadgetów z napisem Creative. Po odtwarzaczu DVD, opisywanym parę numerów wcześniej, przyszła pora na prawdziwą perełkę. Oto przed Wami kamera internetowa: Creative Video Blaster Webcam Go Plus!

■ Producent: **Creative Labs (IRL) LTD.**
■ Cena: **799.00**



Opis otrzymanego urządzenia, pragnę rozpocząć od informacji, że miałem już dotychczas możliwość korzystania ze zwykłej kamery (analogowej), podłączanej do komputera i dzięki temu często wykorzystywałem ogromny potencjał tkwiący w tym tandemie (edycja wideo, przenoszenie na dysk wcześniej zapisanych sekwencji i obrazów itp.)

Z tej przyczyny „z pewną taką nieśmiałością" podszedłem do opisywanego urządzenia. Ot takie małe ustroństwo - pomyślałem, szumnie nazywane przenośną kamerą cyfrową. Zastąpi toto zwykłą, „prawdziwą" kamerę??? - zachodziłem w głowę. Pozwólcie, że od razu odpowiem na to pytanie: nie zastąpi, ale ma dużo znakomitych funkcji, które z pewnością potrafią dorównać kamerom, a w wielu przypadkach nawet je przewyższają. Przede wszystkim VB Webcam Go Plus jest malutki, lekki i może z powodzeniem zmieścić się w kieszeni. Poza urządzeniem w pudełku znajdują się: sterowniki, instrukcja (jest również sekcja polska), mikrofon, kabel USB, dwie baterie alkaiczne, pokrowiec i kilka użytecznych programów. Podłączenia dokonujemy poprzez złącze USB, co sprawia, że po błyskawicznej instalacji sterowników możemy już rozpocząć filmowanie. Tutaj dopiero VB Webcam Go Plus pokazuje pełnię swoich możliwości. Oferuje bowiem, kilka trybów filmowania i robienia zdjęć, które mogą zostać zapisane w pamięci o wielkości 8MB. Filmować można w trybie 16.7 mln kolorów z prędkością 30 klatek na sekundę (rozdzielczość: 352x288) lub 15 klatek na sekundę (640x480), co z powodzeniem wystarcza do prowadzenia konferencji z wykorzystaniem Internetu. W trybie robienia zdjęć, kamera sprawuje się jeszcze lepiej. Mamy możliwość ustawienia (na małym wyświetlaczu) parametrów przechwytywanego obrazu. Do wyboru są cztery warianty: standard, tryb wieloklatkowy, standard z samowyzwalaczem i tryb wieloklatkowy z samowyzwalaczem. Tę właściwość docenią z pewnością miłośnicy albumów elektronicznych, webmasterzy i wszyscy lubiący eksperymenty z elektroniczną obróbką obrazu. Nie ma słów, aby opisać przyjemność płynącą z faktu, że można np. „podrasować" nieco nos niezbyt lubianemu sąsiadowi. Przy rozdzielczości 640x480 uda się z powodzeniem zapisać 150 zdjęć, a z takim wynikiem nie może się równać żaden aparat wykorzystujący błonę fotograficzną. Dodatkowo WebCam Go Plus może również być używana jako dyktafon, co jest pomysłem niezłym i świetnie sprawdza się w praktyce. Warto również dodać, że do urządzenia producent dołączył pokaźny zestaw użytecznego oprogramowania, wymienić warto chociażby WebCam Photo Editor, umożliwiający obróbkę zdjęć czy Lava player! - odtwarzacz MP3, do którego możemy przygotować klipy, wykorzystując zrobione przez nas zdjęcia. Doskonały jest również program odpowiadający za pracę urządzenia. Umożliwia on dostęp do wielu ustawień i zaawansowanych funkcji, które dodatkowo są silnie zintegrowane z pozostałymi aplikacjami, co pozwala na łatwą i przyjemną pracę. Czy VB Webcam Go Plus nie ma zatem żadnych wad? Jedną niestety ma i obniża ona nieco całą wartość urządzenia. Kamera pozbawiona jest najmniejszej chociażby lampy, co powoduje, że nie wiemy czy robione właśnie zdjęcie bądź rejestrowany materiał będzie wystarczająco jasny, czy też może kompletnie nieudany. Ale... prawdopodobnie wymagam zbyt wiele. Cóż nie ma rzeczy doskonałych i trzeba posiłkować się zewnętrznymi źródłami światła... Proszę się również nie łudzić, że filmy nagrywane tym maleństwem będą miały niespotykaną jakość. Są znośne, na pewno wystarczające na potrzeby WWW, ale nie należy dokonywać szybkich ruchów, bo wówczas obraz jest zamazany. W sumie jednak VB Webcam Go Plus zasługuje na wysoką notę. Sądzę, że powinni zainteresować się nią wszyscy, którzy chcą upiększyć nieco swoje strony WWW, jak również miłośnicy spotkań w Internecie.



MASTERMIND

AMERICAN MCGEE'S ALICE

Włącz „Console Mode" w opcji „Settings". Podczas gry przywołaj konsolę klawiszem „~" i wprowadź jeden z poniższych kodów.
Kod - Rezultat
god - nieśmiertelność
wuss - wszystkie giwery
health [1-100] - ustawienie poziomu energii od 1 do 100%
notarget - niewidzialność
give all - całe uzbrojenie z amunicją
map [nazwa mapy] - wybór poziomu
Nazwy map:

centipede1	jlair2
centipede2	keep
facade	pandemonium
fortress1	potears1
fortress2	potears2
funhouse	potears3
garden1	qlair
garden2	rchess
garden3	skool1
garden4	skool2
grounds1	tower1
grounds2	tower2
gvillage	tower3
hedge1	utemple
hedge2	wchess1
hedge3	wchess2
jlair1	wforest

GUNMAN CHRONICLES

Wystartuj grę z parametrem: -dev -console -game rewolf (na przykład: c:\gunman\gunman.exe -dev -console -game rewolf). Teraz podczas rozgrywki wciśnij klawisz tyldy. Wyświetli się okno konsoli, gdzie możesz wpisywać poniższe kody.
Kod - Rezultat
/god - nieśmiertelność
/impulse 101 - całe uzbrojenie wraz z amunicją
/give (nazwa przedmiotu) - dostajesz wybrany przedmiot
Nazwy przedmiotów:
weapon_fists
weapon_gausspistol
weapon_shotgun
weapon_minigun
weapon_beamgun
weapon_dml
weapon_SPchemicalgun
ammo_gaussclip
ammo_buckshot
ammo_minigunClip
ammo_beamgunclip

TIPS & TRICKS

REDAKCJA RUSZA NA ODSIECZ CZYTELNIKOM



ammo_dmlclip
ammo_chemical
item_healthkit
item_armor
player_armor
vehicle_tank

/map (nazwa poziomu) - wybór poziomu
Nazwa poziomu:

takeoff	rebar2k
rusted	rebar2l
meltdown	rebar3b
highnoon	rebar3d
frontier	rebar3e
cinematic1	rust1
cinematic2	rust2a
cinematic3	rust2b
cinematic4	rust3a
city1a	rust4a
city1b	rust4b
city2a	rust4c
city2b	rust5a
city3a	rust6a
city3b	rust6b
end1	rust6c
end2	rust6d
mayan0a	rust7a
mayan0b	rust7b
mayan1	rust7c
mayan3a	rust7d
mayan4	rust7e
mayan6	rust8a
mayan8	rust9a
rebar0a	west1
rebar0b	west2
rebar2a	west3a
rebar2b	west3b
rebar2c	west4a
rebar2d	west4b
rebar2e	west5b
rebar2f	west6a
rebar2g	west6b
rebar2h	west6c
rebar2i	west6d
rebar2j	west6e

HITMAN: CODENAME 47

Do uruchomienia poniższych kodów, musisz zmienić zawartość jednego z plików programu. W głównym katalogu gry znajdź plik o nazwie „Hitman.ini". Otwórz go za pomocą dowolnego edytora tekstów. Teraz dodaj nową linijkę „enableconsole 1". Podczas zabawy wciśnij klawisz „~" i wprowadź kody.
Kod - Rezultat
god 1 - nieśmiertelność
giveall - całe uzbrojenie z amunicją
infammo - nieskończona amunicja
invisible 1 - niewidzialność

Specjalny trik, dający Ci 15 naboi do każdej giwery.
1. Upewnij się, że w Swoim inwentarzu masz Berettę 92.
2. Wybierz broń, do której chcesz dostać 15 naboi. Tylko ją możesz trzymać w dłoniach.
3. Upuść ją na podłogę.
4. Weź z inwentarza do ręki Berettę 92 i podnieś rzucony przed chwilą pistolet.
5. Teraz dzierżysz w dłoniach obie giwery ze wspomnianą wcześniej ilością amunicji.

ZEUS: PAN OLIMPU

Podczas gry wciśnij jednocześnie klawisze: [Ctrl] + [Alt] + C, a następnie wklep jeden z poniższych kodów.
Rezultat - Kod
Dodatkowe 1000 jednostek pieniędzy - Delian Treasury
Wygrywasz bieżący scenariusz po kilku miesiącach - Ambrosia
Atak wybranego miejsca fireballem - Fireballs from Heaven
Wieże strzelają krowami - Bowvine and Arrows
Nowe stroje robotników - Cheese Puff

DELTA FORCE: LAND WARRIOR

Podczas zabawy wciśnij „~". Pojawi się specjalne okienko, w którym można wpisywać kody.
Rezultat - Kod
Bozo mode - Bozo
Centralny widok - center_view
Upuszczenie przedmiotu - Drop
Wyjście z gry - quit
Wyjście z misji - exit
Nieskończona amunicja - kariya
Nieśmiertelność - roy
Widok z giwerą - showgun
Widok z pierwszej osoby - 1stPerson
Niewidzialność - drury
Pomoc - help
Kolor HUD'a - hudcolor
Detale HUD'a - huddetail
Load game - LoadGame
Lock game - lockgame
Reset game - resetgames
Restart mission - restart
Save game - SaveGame
Save Scores - savescores
Zdjęcie - PrintScreen
Zadania misji - MissionGoals

NO ONE LIVES FOREVER

Podczas gry wciśnij „T" i wprowadź jeden z poniższych kodów.
Rezultat - Kod
Nieśmiertelność - mpimyourfather
Zbroje - mpyoulooklikeyouneedamonkey
Wszystkie dodatki do giwer - mpgoattech
Wszystkie giwery z amunicją - mpkingofteh-monstars or mpmimimi
Nieskończona amunicja - mpwegotdeathstar
Pomyślne ukończenie bieżącej misji - mpmaphole
Odnowienie kamizelki - mpwonderbra
Odnowienie zdrowia - mpdrdentz
Widok z trzeciej osoby - mpasscam
Wyświetlenie wersji gry -mpbuild
Wyjście gry - mpmiked



PORADY & TIPSY

OTO NASZA REDAKCJA RUSZA NA ODSIECZ CZYTELNIKOM

■ RECENZJA **GK #12/00** ■ WERDYKT **86%**

LARRY 7



Wydanie spolszczonej wersji Larrego było prawdziwym strzałem w dziesiątkę.

Z serią przygód, opowiadających o amanciku Larry'm, spotkałem się po raz pierwszy jeszcze na Amidze, ponad pięć lat temu. Ukończyłem wtedy wszystkie „odcinki", jakie były dostępne na ten komputer (do „piątki" włącznie). I naprawdę nie spodziewałem się, że jakiś polski dystrybutor zdecyduje się wydać jedną z tej serii gier w Polsce (i to w dodatku bardzo dobrze zlokalizowaną).

Od pierwszego wejrzenia zakochałem się w tej grze - głównie ze względu na świetne dialogi i głosy, jakich użyczyli polscy aktorzy. Wykonali świetną robotę i nie zauważysz, że gra powstała parę lat temu (zdaje się, że cztery). Polecam ją bardzo gorąco, zapewniam, że ubawicie się po pachy. Gra nie jest trudna, ale istnieje kilka miejsc, gdzie można zaciąć się na amen. Po to jest właśnie ten krótki poradnik. Tym razem, oprócz opisu i paru ustaleń, nie będzie Wam nic więcej potrzebne do zabawy - obsługę, i tak zresztą prostą, znajdziecie w odpowiedniej instrukcji. Zapraszam do czytania.

CENNE PORADY

1. Jeśli nie chcesz psuć Sobie zabawy, nie sięgaj po ten opis wcale albo zrób to tylko w chwilach największej desperacji.
2. Opis ten ma tylko pomóc w rozwiązaniu podstawowych zagadek, bez których akcja nie posunie się dalej. Pełne ukończenie gry jest równoznaczne z uzyskaniem 1000 punktów, jednak do wyniku tego wliczają się także dodatkowe czynności, których nie musisz robić - ich wyszukaniem musicie zająć się sami.
3. Gra jest liniowa i nie można w niej zginąć, zepsuć czegoś na dobre ani spowodować nieodwracalnych zmian. Dlatego też nie bój się eksperymentować, kombinować i pchać w teoretycznie, największe tarapaty.
4. Przedmioty i osoby, z którymi można nawiązać interakcję poznasz po tym, że po najechaniu na nie myszką, zmienia się kursor (z zamkniętej prezerwatywy na otwartą). Pamiętaj też, że czynności, jakie możemy na nich wykonać, nie ograniczają się tylko do tych wypisanych przez komputer. Przy pomocy polecenia „Inne..." możliwe jest wpisywanie własnych czynności, które chcielibyśmy wykonać. W wielu miejscach jest to nawet konieczne do ukończenia gry.
5. Nagrywaj stan gry, jednak staraj się mieć jakiś zapasowy save, tak na wszelki wypadek.
6. Gdy uda Ci się poderwać jakąś babkę i przeżyjesz z nią miłosne uniesienia, wtedy w katalogu z grą pojawi się „tapeta" na pulpit z „zaliczoną" panienką. Nie jest to jakaś rewelacja (jak na obecne czasy...), ale zawsze miło dostać jakąś nagrodę.
7. Od początku gry będziesz się natykał na poukrywane dildo (zwane ogórami) - gdy klikniesz na nie(go), „odbiegnie" i zobaczysz komunikat, że uzbierałeś X z 32 możliwych. Uzbieranie wszystkich da Ci dodatkową „tapetę" na Pulpit, zaś nie wlicza się do wyniku punktowego gry.
8. Nie powinieneś grać w tę grę, jeśli rażą Cię niewybredne żarty i rysunkowa erotyka. To w sumie gra dla dorosłych, a nie dla 5-letnich dzieciaków (mam nadzieję, że rysunkowa grafika nikogo nie zmyli).
9. W wersji amerykańskiej gra sprzedawana była ze specjalnym kartonikiem, podzielonym

„Naprawdę nie spodziewałem się, że ktoś zdecyduje się wydać jedną z tej serii gier w Polsce"

na 9 części i nasączonym odpowiednimi zapachami. Jeśli więc w czasie gry, zobaczysz w prawym-dolnym rogu migające cyferki, to nie przejmuj się nimi. Nie dało się ich usunąć z kodu gry, a wersja polska nie jest dostarczana z Cyber Sniff 2000 (zdaje się, że tak nazywał się







ten specjalny kartonik).

10. Gra, podobnie zresztą jak opis, nie jest podzielona na żadne rozdziały, więc pewne etapy rozróżniają tylko akapity.

Znajdujesz się w niespecjalnie korzystnej sytuacji - podnieś z szafki po prawej zestaw przyborów do tkania, a z lewej szczypce. Wejdź do inwentarza i otwórz zestaw do tkania, znajdując wewnątrz igłę. Zegnij ją, używając szczypiec. Wyjdź z inwentarza i użyj pogiętej igły na kajdankach. Będąc przy drzwiach balkonowych, najpierw rzuć krzesłem, ale gdy tylko się połamie, musisz znaleźć inny sposób, by wyjść na zewnątrz. Wszelkie próby sforsowania drzwi nie powiodły się, wypadało więc po prostu je zbić (użyj opcji „Inne..." i wpisz „zbij"). Obejrzysz kilka scenek i w końcu znajdziesz się na statku.



Po bliskim spotkaniu z panią kapitan, znajdziesz się w głównym holu, przy recepcji. Po chwili usłyszysz zapowiedź przez radiowęzeł, więc udaj się do Klubu Młodego Żeglarza (aby szybko podróżować po statku, wciśnij prawy klawisz i wybierz opcję Mapa). Po wysłuchaniu zasad konkursu, czas zabrać się za robotę.

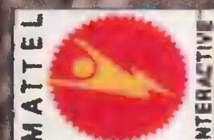
Wyjdź na zewnątrz, a znajdziesz się na tarasie widokowym. Idź w prawą stronę (strzałka na dole) i otwórz szafkę pożarową, z której zabierz szlauch pożarowy. Teraz pogadaj z Jańcią. Wyczerp wszystkie tematy (możesz zapytać o panią kapitan, wpisując w opcji „Inne..." hasło „kapitan") i przejdź w lewo, gdzie spotkasz zboczonego marynarza (zagadaj z nim parę razy, to będziesz wiedział dlaczego). Zanim wyjdziesz, pomacaj owieczkę Dolly (opcja Weź), a wejdziesz w posiadanie Kumkłatów. Teraz skieruj się do biblioteki. Przeczytaj wszystkie książki na półkach, a gdy już to zrobisz, idź w prawo - spotkasz Wiktorię Bibliofilską. Wyczerp wszystkie tematy rozmów i zabierz klej z biurka, gdy będzie sprawdzała dla Ciebie jakieś hasło (użyj opcji „Inne..." i wpisz cokolwiek). Teraz udaj się na basen. Musisz się przebrać, zanim uda Ci się wejść do środka (porozmawiaj z Alfonsem). Gdy znajdziesz się wewnątrz, pogadaj z Gosią Kroft. Wypytaj ją o wszystko, a następnie zabierz brukowiec ze stolika z prawej. Pora w końcu odwiedzić swoją kabinę. Cóż, spodziewałeś się chyba większych luksusów. Nic to, weź puszkę silikonu, leżącą koło sedesu, a potem papier toaletowy, rozrzucony na podłodze. Wróć na basen i tym razem będziesz mógł zabrać książkę ze stolika po lewej. Skieruj się z nią do biblioteki, gdzie zajmij panią bibliotekarkę pracą na komputerze (ten sam patent, jak poprzednio). Następnie zabierz jej książkę, zdejmij okładkę i załóż na czerwoną książkę, zabraną Gosi („12 Erotycznych Prac Herkulesa"). Po sprytnej zamianie idź do kajuty z Konkursem Mistrz Miłości 2000. Spróbuj szczęścia - wsuń kartę konkursową w usta po lewej stronie i... lepiej nic nie mówić. Wychodząc wciśnij jeszcze zielony guzik. Ponownie skieruj się do biblioteki, gdzie spotkasz całkiem odmienioną Wiktorię. No cóż, w końcu udało Ci się ją zaliczyć (wybierz odpowiedź „Pogoda"). Ale to jeszcze nie koniec - wróć do Wiktorii i zagadaj o seksie. W końcu namówisz ją, aby wzięła za Ciebie udział w konkursie - tym sposobem wygrywasz jedną z konkurencji.

Teraz wybierz się do pokoju Konkurs Na Najlepiej Ubranego. Otwórz rozporek manekina i sprawdź swoje szanse - wynik marny, więc trzeba się lepiej postarać. Udaj się do Sali Balowej Kapitana Ahaba. Tu spotkasz Asię Dyktator, z którą porozmawiaj na wszystkie tematy. Pomoże Ci wygrać konkurs, ale musisz zaproponować jej materiał. Idź najpierw do El Replicante Rzeźbos Ogrodos. Tu przyjrzyj się rzeźbie Wenus i zabierz dwie kostki z dużego palca. Wyjdź i wejdź z powrotem do pomieszczenia, a autor rzeźby gdzieś się zmyje. Ty zaś będziesz mógł zabrać śrubokręt z jego skrzynki na narzędzia. Teraz skieruj się do pomieszczenia Tylko Dla Pracowników (obok kasyna) i ignorując lasery oraz broń, popchnij drzwi (wpisując „popchnij" w opcji „Inne..."). Wewnątrz zabierz tubę KY, leżącą obok zlewu i Blokadę Jednorękiego Ban-

Wielki jacht stał się dla Larrego drugim domem.







dyty z miski nad kuchenką mikrofalową. Z takim wyposażeniem idź na Mostek, gdzie otworzysz skrzynkę elektryczną śrubokrętem. Użyj teraz kabelka, aby połączyć dwie elektrody. Teraz maszt będzie się chować i zamykać, za każdym razem, gdy usłyszysz komunikat przez radiowęzeł. Wejdź na niego po drabince po prawej. Powinieneś zobaczyć otwarty maszt. Niestety, trzeba wyciąć jakoś kawałek, ale nie masz czym. Idź więc do Restauracji i tam pogadaj z rzeźnikiem. Zjedz dwie porcje Świni 2000, a gdy gość pójdzie na zaplecze po więcej, szybko zabierz nóż i żarówkę (z lampy nad sztuczną świnią). Koniecznie spróbuj też sosu fasolowego, po którym ... kliknij na Siebie i wybierz opcję „Wypuść gazy". Udaj się na maszt i poczekaj na otwarcie go - wtedy wytnij kawałek dla Siebie, zebranym niedawno nożem. Jaki pech, że był to ostatni komunikat tego dnia... Nad ranem skieruj swe kroki do Asi Dyktator, której pokażesz poliester. Zdziwisz się, czego dokonałeś. Po tej przygodzie wróć do sali i przeczytaj kartkę na drzwiach, po czym wejdź do garderoby obok. Pełny sukces! Idź odebrać nagrodę do skanera (w pokoju Konkurs Na Najlepiej Ubranego). Drugi konkurs wygrany!

Teraz wybierz się do kasyna, ale jak się okaże, nikt nie zwraca na Ciebie uwagi. Czas rozpędzić towarzystwo - w restauracji zjedz Swój ulubiony sos fasolowy i wróć do kasyna. No zgadnij, co powinieneś zrobić? Dla nierozgarniętych - puść gazy w samym środku tłumu! Teraz, gdy zrobiło się miejsce, podejdź do krupiera i rozpocznij grę. Cóż, znowu porażka. Wejdź do inwentarza i wyszlifuj kostki-souveniry, używając papieru toaletowego. Zagraj nimi - od razu lepiej. Gdy zaczniesz wreszcie wygrywać, pojawi się Mariola, która zaproponuje Ci rozbieraną wersję gry w kości. Oczywiście się zgodzisz. Walka będzie trudna (zasad nie będę podawał, bo są przetłumaczone i można z nich skorzystać w każdym momencie), ale metodą odczytywania i nagrywania stanu gry, na pewno ją wygrasz. Ponadto nagroda jest warta poświęcenia. Po wygranej zaczyna się akcja, ale kończy się inaczej, niż byś oczekiwał. Dobrze, że chociaż wygrałeś konkurs gry w kości.

Wróć do pokoju Marioli i zabierz ze stolika buteleczkę proszku orgazmicznego (więc to tym Cię załatwiła). Idź na pokład i porozmawiaj z Jańcią. Dowiesz się, że chłopca okrętowego trzeba szukać za szafkami w pokoju pracowników (na mapie lokacja Tylko Dla Personelu). Idź tam, ale nie zapytałeś, w której szafce się ukrył. Zapytaj sprzątaczkę ponownie, ale znowu zapomnisz spytać o szyfr. Gdy w końcu poznasz go, otwórz szafkę pierwszą od lewej, w najniższym rzędzie. Szyfr to 38-24-36. Wejdź do środka i pogadaj z gościem (nazywa się idiotycznie - Xqwzts). Kup zdjęcia i wypytaj o wszystko recepcjonistę Roberta. Możesz też porobić mu trochę kawałów przez telefon, dzwoniąc z aparatu na kolumnie. Pogadaj z Jańcią na temat Xqwzts'a, a dowiesz się, że szuka paszportu. Próba odzyskania Swojego paszportu od recepcjonisty nic nie da - musisz mieć dokument ze zdjęciem. Absurd, ale facet jest nieugięty. Otwórz inwentarz i posmaruj klejem kupione zdjęcie, a potem przyklej je na kartę pokładową. Daj ten dokument Robertowi, a z otrzymanym paszportem udaj się do chłopca okrętowego. Gość zwieje, ale zostawi przynajmniej klucz uniwersalny, który oczywiście zabierz. Idź do sali balowej, ale tu już nie zastaniesz nikogo (tylko kartkę od Asi). Wróć do swojej kajuty i spróbuj spuścić wodę w sedesie. Nie ma wody, ale możesz ją doprowadzić - zamontuj wąż pożarowy na rurze (przy wyjściu z planszy). Wtedy odetkasz klop. Wyjdź na Wysoki Pokład, gdzie spędzisz miłe chwile z Dzbanuszkami. Po wszystkim skieruj się do Klubu Młodego Żeglarza, gdzie odnajdziesz bar w jednym z okien. Wypytaj Zenka o wszystko, a potem zamów Zajebiście Wielką Erekcję. Gdy tylko pójdzie ją przygotować, wyjdź z ekranu i wślizgnij się do garderoby Dzbanuszków (drzwi po lewej). Zamień dezodorant na silikon (przy lustrze), a potem wciśnij czerwony przycisk przy magnetofonie. Wyjdź na zewnątrz i zamień żarówkę w opuszczonych lampach scenowych. Ponownie dostań się do garderoby i wciśnij ten sam przycisk - podniesie to lampy z powrotem pod sufit. Gdy wejdziesz do klubu następnym razem, odbędzie się tu małe przedstawienie, w którym będziesz miał swój udział (przyjemny, ma się rozumieć). Po wszystkim wróć na scenę i zabierz światełka sceniczne, a z planszy obok pilota udaj się do lokacji Konkurs Rzucania Podkowami. Wsadź kartę do czytnika (w tyłek Centaura...) i postaraj się trafić w kołek. Niestety, bez powodzenia. Skieruj się do miejsca, gdzie zepsułeś posąg Wenus i wdrap się na rusztowanie. Przyczep światełka do wystającego z sufitu stalowego kolca, po czym wróć do konkursu. Użyj pilota na kołku do gry i zagraj ponownie - tym razem pobiłeś rekord i oczywiście wygrałeś konkurs.



Życiowy nieudacznik, znowu w akcji. Jerzy Stuhr wykonał kawał dobrej roboty.

Pora zająć się konkursem gry w kręgle. Wsadź kartę punktacyjną w slot (gęba morsa) i ... oczywiście przegrasz. Udaj się do pokoju chłopca okrętowego (ten, co się tak głupio nazywa) i odkręć śrubokrętem kraty (po lewej stronie). Dostaniesz się do całkowicie ciemnej planszy, więc... rozbierz się. Nie, to chyba nie był najszczęśliwszy pomysł. Po wszystkim zabierz chusteczkę z podłogi i idź do restauracji, a z niej do pokoju na górze (na północ). Tu zajrzyj pod krzesło, a znajdziesz pognieciony dokument (obejrzyj go w menu inwentarza). Pogadaj z recepcjonistą na temat pani Boning, a potem zadzwoń tam z telefonu na kolumnie (dwa razy). Zagadaj Roberta o stan Twojego konta, a gdy się oddali, szybko spójrz na jego telefon. Wciśnij czerwony przycisk - odczytasz w ten sposób numer pokoju państwa Boning. Pojawi się nowa lokacja (obok tarasu, gdzie chodzi Jańcia). Idź tam i zajmij się tym czymś, co leży na łóżku. Bleeeee.... Po wszystkim wróć do pani Poning, zadzwoń do pokoju i pokaż jej ubezpieczenie - łaaaaaaaał, właśnie stałeś się właścicielem fortuny! Teraz w końcu idź do Przedniej Ładowni. Otwórz drzwi kluczem uniwersalnym i zabierz walizkę Gosi. Następnym celem jest Ładownia - tu otwórz metalowe drzwiczki i spryskaj kręgle dezodorantem. Teraz w inwentarzu połącz chusteczkę z żelem KY i idź graj w kręgle. Posmaruj chusteczką kulę i... wygraj konkurs.

Ostatni konkurs wymaga zrobienia niezwykłej potrawy. Idź do Kuchni, weź zamkniętą rybę, kociołek i sól. Obejrzyj gazetę w menu inwentarza i przeczytaj przepis na ser. Skieruj się do Dolnej Ładowni i wydój bobry (wybierz opcję „Inne..." i wpisz „dój"). Teraz wybierz się do kajuty pani kapitan i sprawdź wyniki - nieźle, tylko jeden konkurs i wygrałeś. Zapukaj do kajuty i pogadasz z dziwnym gościem. Następnie idź na basen, gdzie oddasz walizkę Gosi. Aby wywabić ją spod prysznica, spuść wodę w toalecie. Gdy wrócisz do Swojej kajuty, znajdziesz trochę śluzu, który zabierz. Odwiedź też ponownie Zenka w barze. Zamów u niego sok cytrynowy. Gdy masz już wszystkie składniki, idź do kuchni i skorzystaj z maszyny CyberSer 2000. Gdy ser będzie gotowy, połącz go z kumkłatami, a wszystko razem z orgazmicznym proszkiem. Z gotowym daniem idź do komisji konkursowej - nie możesz teraz przegrać.

Cóż Ci pozostaje? Udaj się do pani kapitan i po dłuższej rozmowie pokaż jej Certyfikat - właśnie skończyłeś grę! Gratulacje. **BARON JACK**











W Hali Mery na odwiedzających czekało wiele atrakcji.



SYSTEM 2000

W Hali Mera, przez dwa grudniowe dni (2-3.12.2000), unosił się duch minionej Gambleriady.

Reaktywowania idei targów, przeznaczonych dla graczy, podjęła się Agencja Promocji Ad Libitum. Imprezę ochrzczono SYSTEM 2000, a spotkali się na niej dystrybutorzy gier komputerowych, przedstawiciele tytułów prasowych, poświęconych elektronicznej rozrywce, a także sklepy i serwisy internetowe.

Z prasy obecni byliśmy oczywiście MY, Neo+, CD Action oraz Secret Service (dawniej News S. Service, a jeszcze dawniej Secret Service). Zabawne, że na imprezie tej w ogóle nie było stoisk patronów medialnych, miesięczników Play i Komputer Świat Gry. Ich obecność ograniczyła się jedynie do wynajęcia kilku hostess, rozdających czasopisma. Gdzieniegdzie widniały plakaty z charakterystycznym logo, a wtajemniczeni twierdzą, że widzieli jakoby redaktorzy tych gazet pofatygowali się osobiście, aby obejrzeć targi (hostessy?). Wyglądało to trochę dziwacznie, ale cóż, nie wypada krytykować, bo może to taka nowa moda na Zachodzie. My przecież zawsze byliśmy trochę do tyłu.

Mimo stosunkowo niewielkiej liczby uczestników, trzeba przyznać, że pod względem organizacji, nowych pomysłów oraz zaangażowanych sił i środków ze strony wystawców, impreza i tak była najlepsza z dotychczasowych. Niestety trud ten poszedł na marne, gdyż całość położyła tragiczna frekwencja. Z zakładanych 10.000-20.000 gości, pojawiło się zaledwie 2.000. Pod tym względem totalna klapa.

A teraz kilka słów o tym, na co mogli liczyć odwiedzający w tych dniach Halę Mery i co stracili wszyscy ci, których na tej imprezie zabrakło. Przede wszystkim, na wszystkie produkty prezentowane na targach, obowiązywały specjalne ceny! Była więc okazja kupić numery archiwalne wielu czasopism, za naprawdę symboliczne sumy. Tak samo z grami i akcesoriami, po prostu taniocha. Ponadto można było wziąć udział w licznych konkursach i imprezach, ale po kolei. Z firm, wydających gry, największe stoiska mieli: IM Group, LEM. Nieco skromniej zaprezentowała się CODA. Szkoda, że zabrakło takich firm, jak: PLAY IT, CD Projekt (za to „Baldur's Gate 2" można było kupić na stoisku Wirtualnego Świata).

Jednym z bardziej obleganych miejsc była „grota" Wirtualnej Polski i stoisko Wydawnictwa ISA, gdzie uczono gry w karcianego Pokemona i Magic The Gathering. Oprócz gier, w dużej rozpiętości cenowej (smakowite kąski - już od 10 zł!), zwiedzający mogli zaopatrzyć się w komputerowy i konsolowy hardware. Z pomocą pośpieszyły firmy: Multimedia Vision, Manta, Softbox czy Ram2. Oprócz zakupów, każdy mógł zagrać w różnorakie tytuły (nierzadko premierowe), posurfować po Internecie czy skonsumować TelePizzę (tak, mieli swój kramik:)). Największą atrakcją były konkursy, organizowane przez prawie wszystkich wystawców. Między innymi: LEM i Gry Komputerowe zmajstrowały rozgrywki w Tony Hawka 2, a na stoisku Manty można było potańczyć na specjalnej macie podpiętej do Playa2 (tu też dorzuciliśmy nagrody:)). Na stoisku IM Group nie tylko rozdawano reklamówki LEGO, w specjalnie do tego wydzielonym miejscu można było oglądać klocki najnowszej generacji. Stwory, które można z nich zbudować, obdarzone są „inteligencją", potrafią się uczyć i można nimi sterować pilotem. Fantastyczna sprawa! Na wielu komputerach i konsolach (w tym PlayStation 2) prezentowano najnowsze gry. Pomiędzy gapiami przechadzały się „prawdziwe" bohaterki gier „Alice" i „No One Lives Forever". A jakby tego było mało, mogliśmy podziwiać szczudlarzy, którzy dokonywali wręcz cudów, aby nie przewrócić się na pofalowanej niczym na oceanie podczas sztormu, wykładzinie podłogowej.

Konkursów podczas trwania imprezy było tyle, że nie starczyłoby tu miejsca, aby je opisać. Pod patronatem Microsoftu, pierwszego dnia, odbył się happening antypiracki, a następnie konferencja prasowa z udziałem między innymi rzecznika Stołecznej Komendy Policji p. Janasa. Niestety, nic konstruktywnego nie ustalono. Policja przedstawiła suche statystyki, dotyczące liczby przechwyconych płyt pirackich, zatrzymanych osób. Świetnie wypadł za to happening antypiracki. Najpierw w rytm muzyki techno „handlarze" ze Stadionu oferowali swój towar z łóżek polowych, następnie szybka akcja policji i... śliczna hostessa nawracająca „złodziei" - pokazująca legalne programy Microsoftu. Całość zwieńczyło rozjechanie walcem pirackich płyt.

Nie sposób nie napisać o hostessach, jakie obecne były na targach. Wszystkie były śliczne i atrakcyjne. Wirtualna Polska miała swoje w firmowych uniformach (zbyt szczelne!:)), patroni medialni - przebrane za myszki (obcisłe stroje, ale gdzie dekolty?:)). Organizator wystawił armię świętych Mikołajek na wysokich obcasach (w krótkich spódniczkach:)), ale moim zdaniem wszystkie przebijały ślicznotki z IM Group - jedna przebrana za bohaterkę „No One Lives Forever" (ten kostium...), druga za Alicję ("Alice").

Nie obyło się też bez rozdawania darmowych czasopism. Aby tradycji stało się zadość, na koniec imprezy urządziliśmy wielkie rozdawnictwo. Na szczęście nie zakończyła tego wielka demolka, jak podczas Gambleriad, ale atmosfera zrobiła się gorąca. Było naprawdę fajnie. Wielka szkoda, że wysiłek wystawców i organizatorów nie został wynagrodzony tłumami odwiedzających, gdyż teraz naprawdę nie wiem komu będzie się jeszcze chciało marnować czas i forsę na zrobienie takiej fajnej imprezy dla... nikogo. **REDAKCJA & HOT**





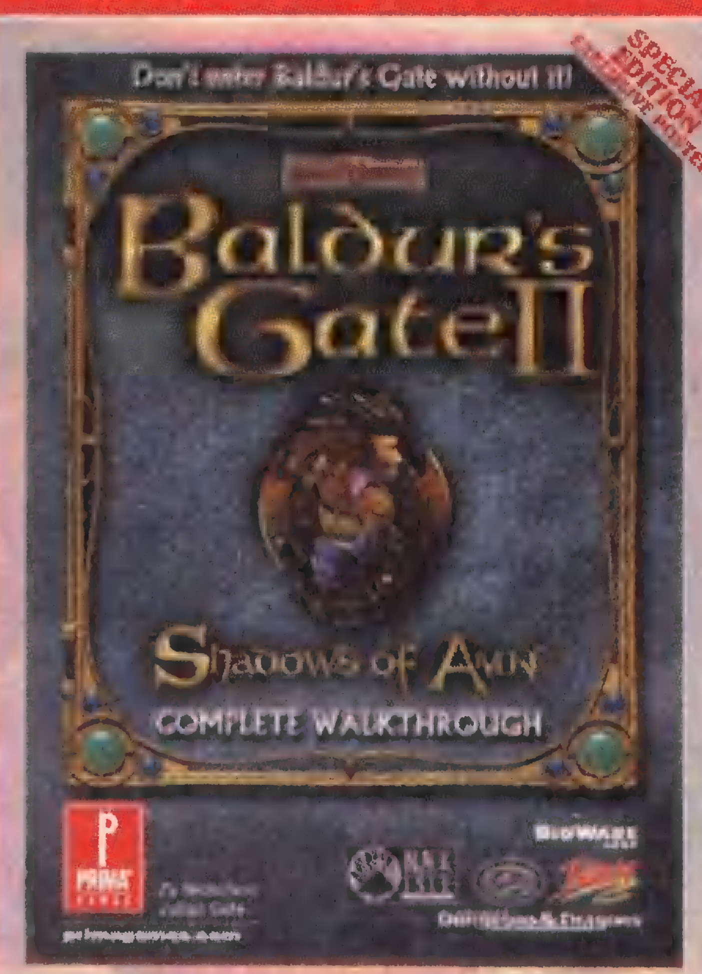
CZY WARTO POL

Cierpliwość wielu osób wytrwale wyczekujących ukazania się w Polsce gry „Baldur's Gate 2" w wersji spolonizowanej została wynagrodzona.

Wyłączny dystrybutor gry w naszym kraju, firma CD Projekt, po drobnych opóźnieniach w stosunku do innych krajów europejskich, wypuściła ten długo oczekiwany tytuł.

Polska premiera odbyła się 1 grudnia i już po pierwszych trzech dniach sprzedaży, „Baldur's Gate 2" został rekordzistą. Wielki udział w tym sukcesie miała pełna lokalizacja gry.

Firma CD Projekt ma już za sobą wieloletnie doświadczenie w polonizowaniu różnych produktów - od bajek, poprzez zabawne programy edukacyjne dla najmłodszych, a na grach kończąc. W swoim dorobku ma chociażby takie tytuły, jak: „Diablo 2", „Larry 7", „Icewind Dale", „Atlantis 2", „Planscape Tourment" i wiele innych. W planach wydawniczych firmy na rok 2001 niemal wszystkie tytuły mają być również wyłącznie po polsku. To niewątpliwie bardzo dobra wiadomość dla graczy w naszym kraju. Czy jednak w naszym kraju opłaca się podejmować trud lokalizacji gier i czy jest to opłacalne? - zapytaliśmy o to przedstawicieli firmy CD Projekt.



Zarówno Michał Kiciński - szef marketingu, jak również Marcin Marzęcki PR Manager, są zgodni co do tego, że mimo olbrzymiego nakładu sił i środków, polonizacja gier popłaca. Każda zlokalizowana gra sprzedaje się dużo lepiej niż inna w wersji oryginalnej. I nie ma w tym przypadku większego znaczenia fakt, czy jest to prosta zręcznościówka z niewielką ilością tekstu, czy bardzo rozbudowany RPG. Efekt jest zawsze taki sam, gra po polsku jest kupowana chętniej. Dlatego też konsekwentna polityka CD Projektu nie powinna nikogo dziwić. Podejmowane są coraz śmielsze i coraz trudniejsze wyzwania. Do tych projektów angażowani są najwybitniejsi, polscy aktorzy. Wszystko to sprawia, że gry opatrzone charakterystycznym logo CD Projekt cieszą się uznaniem kupujących. Na szczęście konkurencja doceniła rolę spolszczania i także inne firmy coraz częściej stosują takie rozwiązania. Wystarczy tu wspomnieć udane lokalizacje firm IM Group, LEM, Play-It czy Coda.

Wróćmy jednak do „Baldur's Gate 2". Jest to dotychczas największy projekt lokalizacyjny w Polsce. Jak poinformował nas Marcin Marzęcki, w przygotowaniu polskiej wersji gry zaangażowanych było kilkadziesiąt osób. Byli to tłumacze, dźwiękowcy, aktorzy, a wreszcie, beta testerzy. O skali przedsięwzięcia niech świadczy fakt, że grupa tłumaczy liczyła, aż dziesięć osób, tyle samo było testerów, a swo-



Do gry „Baldur's Gate 2" głosów użyczali znani aktorzy.

ich głosów użyczało dziesięciu wybitnych aktorów. Oczywiście zaangażowanie tylu osób wiąże się z olbrzymimi nakładami finansowymi, ale wygląda na to, że zostało to wszystko dobrze skalkulowane, bo już pierwsze dni sprzedaży BG2 wskazują na to, że padnie rekord pod względem liczby sprzedanych egzemplarzy jednego tytułu w Polsce. Tym samym koszty związane z lokalizacją programu zwrócą się z nawiązką.

Druga część „Wrót Baldura" jest kontynuacją, szeroko zakrojonego planu wydawania wielkich gier spod znaku RPG firmy Black Isle i innych. Planu dobrego, ośmielę się rzec. „Baldurs Gate 2" jest tylko kolejną pozycją wchodzącą w skład tego projektu. Przypomnę, że poprzednie wielkie hity RPG, również spolszczone („Diablo 2", „Planscape Tourment") biły rekordy sprzedawalności. Niewątpliwie na sukces ten niewątpliwie wpłynął je-



Podkładanie głosów pod bohaterów gier jest trudniejsze niż dubbing filmowy.

ONIZOWAĆ GRY?

szcze jeden element strategii firmy CD Projekt: maksimum jakości za rozsądną cenę. I muszę przyznać, że argumentacja ta przemawia do mnie. Nie jest tajemnicą, że skala piractwa w naszym kraju jest tak duża, że dystrybutorom ciężko jest wygrać z wyścig z piratami, jeśli chodzi o szybkość sprowadzania tytułów z Zachodu. Mogą natomiast zaoferować klientom nabywającym gry pochodzące z legalnej dystrybucji i niesamowite dodatki w postaci plakatów koszulek, książek, a czasami bonusowych płyt z muzyką czy wręcz inną grą. W przypadku „BG2" oprócz zestawu obowiązkowego, a więc gry i instrukcji można znaleźć także CD z dodatkowymi postaciami, rekwizytami, gadżetami i muzyką, a ponadto mapę oraz podkładkę pod mysz. Firma CD Projekt rozważa też możliwość sprzedaży modnych na zachodzie różnorakich gadżetów, związanych z grą typu; kubki, figurki czy plakaty z podobiznami bohaterów. Do tradycji weszło już także wprowadzanie do sprzedaży wersji kolekcjonerskiej zawierającej jeszcze więcej atrakcyjnych dodatków. Nie inaczej będzie z „BG2", ale nastąpi to najwcześniej w trzy miesiące po premierze gry.



Aktorzy muszą improwizować, gdyż nie widzą akcji.

Wróćmy jeszcze do sprawy samej lokalizacji. Jak wspomniałem wcześniej, swoich głosów użyczało kilkunastu aktorów, z tego większość to gwiazdy pierwszej wielkości. Ich kunszt aktorski, doświadczenie i wyczucie znalazły odzwierciedlenie w finalnej wersji „BG2". A warto wiedzieć, że podkładanie głosu do postaci z gier komputerowych jest znacznie trudniejsze niż klasyczny dubbing filmowy. Dlaczego? Ponieważ aktorzy nie widzą danej sytuacji, zostają tylko poinformowani ogólnie o danej scenie, a reszta zależy już tylko od ich wyobraźni i warsztatu.

Należy przyznać, że śmietanka polskich aktorów: Wiktor Zborowski, Marek Perepeczko, Jan Kobuszewski, Piotr Fronczewski spisała się znakomicie. Pozostaję pod urokiem mistrzowskiej narracji Fronczewskiego, który jest dla mnie bezkonkurencyjny.

Oczywiście tajemnicę stanowią gaże aktorów, jak i koszty poniesione na polonizację całości. Jedno jest pewne. Gdyby „Baldur's Gate 2" był sprzedawany w Polsce jedynie w wersji oryginalnej, jego sprzedaż byłaby kilkanaście razy niższa niż produktu spolonizowanego. I to jest najlepsza odpowiedź na pytanie, czy warto lokalizować gry.

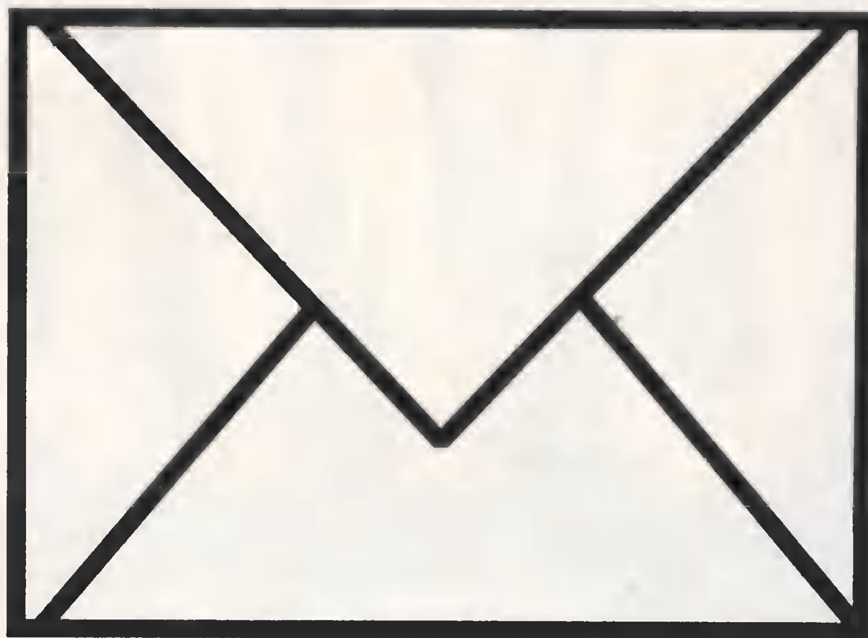
Korzystając z okazji premiery gry „Baldur's Gate 2" nie sposób pochwalić się swoimi osiągnięciami. Otóż nasz zespół tłumaczy

„Gdyby „BG2" była sprzedawana w Polsce jedynie w wersji oryginalnej jej sprzedaż byłaby kilkanaście razy niższa"

podjął się sprowadzenia dla Was kompletnego podręcznika do drugiej części „Wrót Baldura". Zapewniam Was, takiego dzieła jeszcze nie oglądaliście: na ponad 270 kredowych stronach znajduje się rozwiązanie każdej zagadki w grze, dokładny opis każdego potwora i NPCów. Opisano miejsce odnalezienia wszystkich magicznych broni, artefaktów i innych przydatnych gadżetów. Rozpracowano wszystkie questy i problemy. Tak dokładnie „roztrzaskanej" gry jeszcze nie spotkaliście. Książeczka jest wydawana na znanej z podobnych wydawnictw firmy Prima Publishing, nie będzie więc to produkt amatorski, lecz poważne dzieło na zachodniej licencji. Jeśli jesteś maniakiem „Baldursa", a chcesz wiedzieć o grze naprawdę wszystko - już niedługo będziesz miał taką możliwość.

MS & LUSIEK

LISTY



Witajcie! Nowy Rok już za chwilę, a w ręku macie nowy numer GK. Czyli szybciej znaleźliście się w XXI wieku!

Drodzy Czytelnicy!
Od tego numeru dział „Listy" trafia w moje (Hocie) łapska. W związku z tym proszę o więcej korespondencji tematycznej: piwko a reszta świata, czy Pamela A. jest seksowna i tym podobne tematy komputerowo-growe.

Tych, którzy liczą, że będą to „Paszczury bis", muszę zmartwić. Jak powiedział mi Jego Wysokość Redaktor Prowadzący Michał B.: „Będę Ci patrzył na ręce!". Ja tam się nie boję... niby Michał taki twardziel, a na ostatnim jarmarku kurę mu ukradli!

W każdym razie zapraszam do lektury. Ta rubryka to kolejny dowód, że Hota nie można pozbyć się tak łatwo!

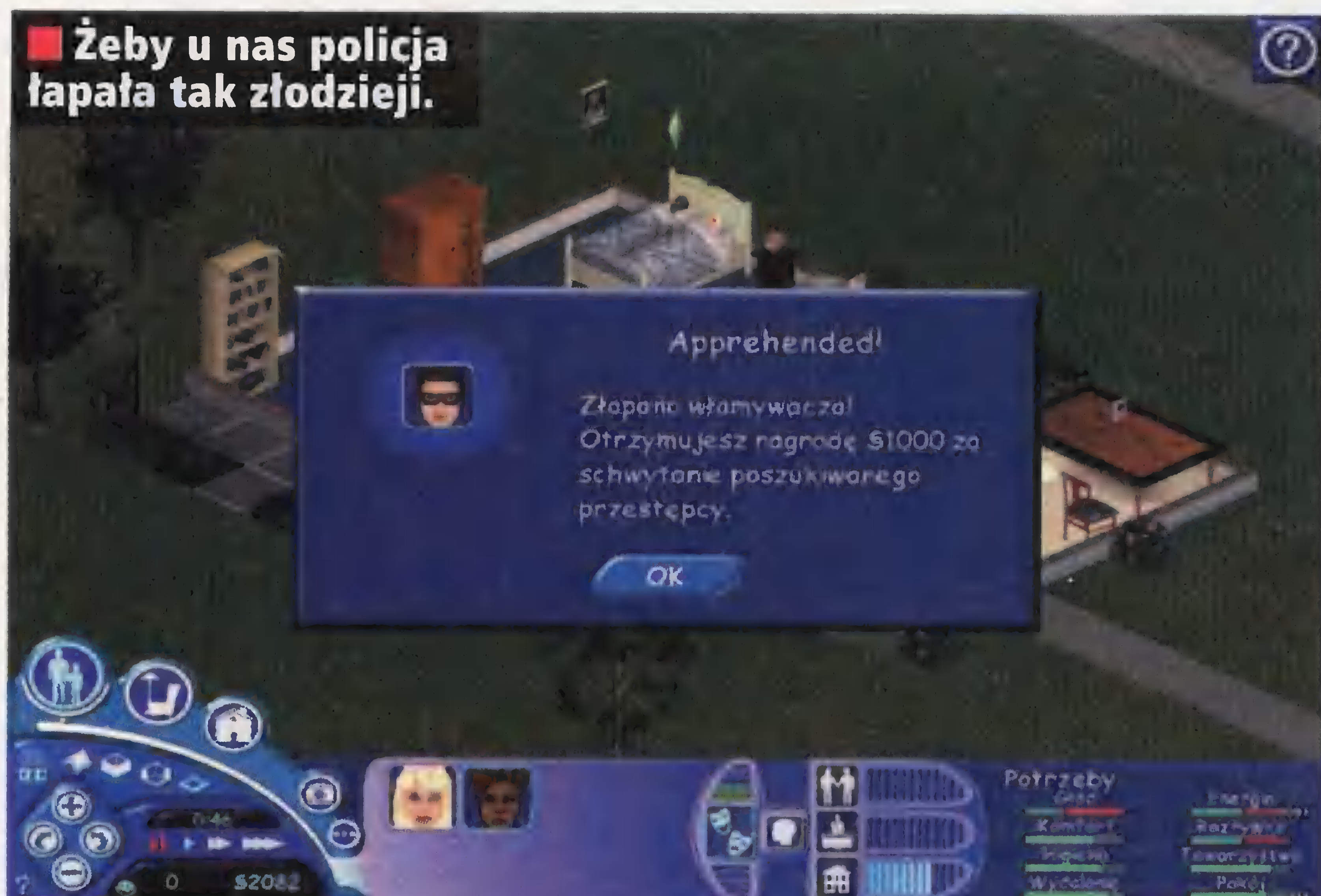
Piszcie też na mój adres mailowy: pgoracy@cgs.com.pl lub kartki pocztowe na adres redakcji.

■ „Jestem Waszym czytelnikiem od niedawna. Nurtuje mnie jedno pytanie: jak to się stało, że pracujecie w „Grach Komputerowych"? Czy tylko gracie cały czas? Po ile macie lat?"

Khem... jak to się stało? No cóż. Na początku był Naczelny. Potem nastąpił Wielki Wybuch i powstało pismo. Następnie pracowali w nim różni ludzie. Później pojawił się obecny Red. Prow. i zarządził. Hot dostał rubrykę Paszczury i schrzanił sprawę. Potem Hot dostał rubrykę Na Wesoło i... schrzanił sprawę. Teraz dostał Listy i jak schrzani sprawę to...

W odpowiedzi na pytanie czy gramy cały czas, muszę napisać - nie. Już nie. Kiedyś przychodziło się do pracy i grało w pokerka. Teraz możemy to robić tylko w przerwach. A poważnie: zamieszczanie świeżych materiałów dla naszych Czytelników wymaga od nas wielogodzinnych, codziennych maratonów z grami przed komputerem. Odpoczywamy odpisując na listy albo składając magazyn.

Jeśli zaś chodzi o wiek. Jesteśmy młodzi duchem. W niektórych przypadkach już tylko duchem, a w niektórych i ciałem.



■ Żeby u nas policja łapała tak złodzieji.

■ „Dostałem od brata ciotecznego komputer, powiedział, że to 486 DX. Włączyłem go i pograłem w różne dema ze starych płytek. Czy dużo trzeba zmienić, abym mógł pograć w nowe tytuły z Waszych CD?"

Owszem, 486 DX to już obecnie sprzęt... delikatnie mówiąc przestarzały. Na pewno możesz na nim zagrać w „Duke Nukem 3D". Aby zagrać w nowsze rzeczy musisz zainwestować w przynajmniej PENTIUM III, szybszy napęd CD, pamięć, kartę graficzną (np. GeForce II) i muzyczną. Trochę będzie Cię to kosztować, oprócz tego przyda się kolorowy monitor (o ile go nie masz).

■ „Jak długo można grać w Final Fantasy VII?"

Uuu... to zależy, jeżeli chcesz skończyć jak najszybciej (bez odkrywania wszystkich możliwości i sekretów), zajmie Ci to około 70 godzin. Im bardziej eksplorujesz świat gry, tym dłużej grasz. Znam też maniaków, którzy grają w kółko w ten tytuł (przechodząc go raz za razem) i twierdzą, że zawsze odkrywają coś nowego.

■ „Kiedy będzie Duke Nukem Forever?"

Sam chciałbym wiedzieć. Czekam na niego już dwa latka. Jest jednak szansa, że w końcu ukaże się coś więcej niż w kółko te same screeny i informacje. W najgorszym wypadku polecam zaopatrzyć się w dwie pierwsze odsłony Duke'a. Są to niezłe platformówko-strzelanki 2D z cyklu „generalnie idziemy w prawo i do góry".

SKRÓTY

„Czy na Waszych płytkach będą pełne wersje?"
Oczywiście! Staramy się o jak najlepsze kąski. Szczegóły wkrótce!

„Czy konkurs KLAPS jest nieustający?"
Jak najbardziej - dopóki go nie zakończymy:).

„Czy Hot powróci na łamy GK na stałe?"
Ależ nigdy w życiu! Hot i stała rubryka?

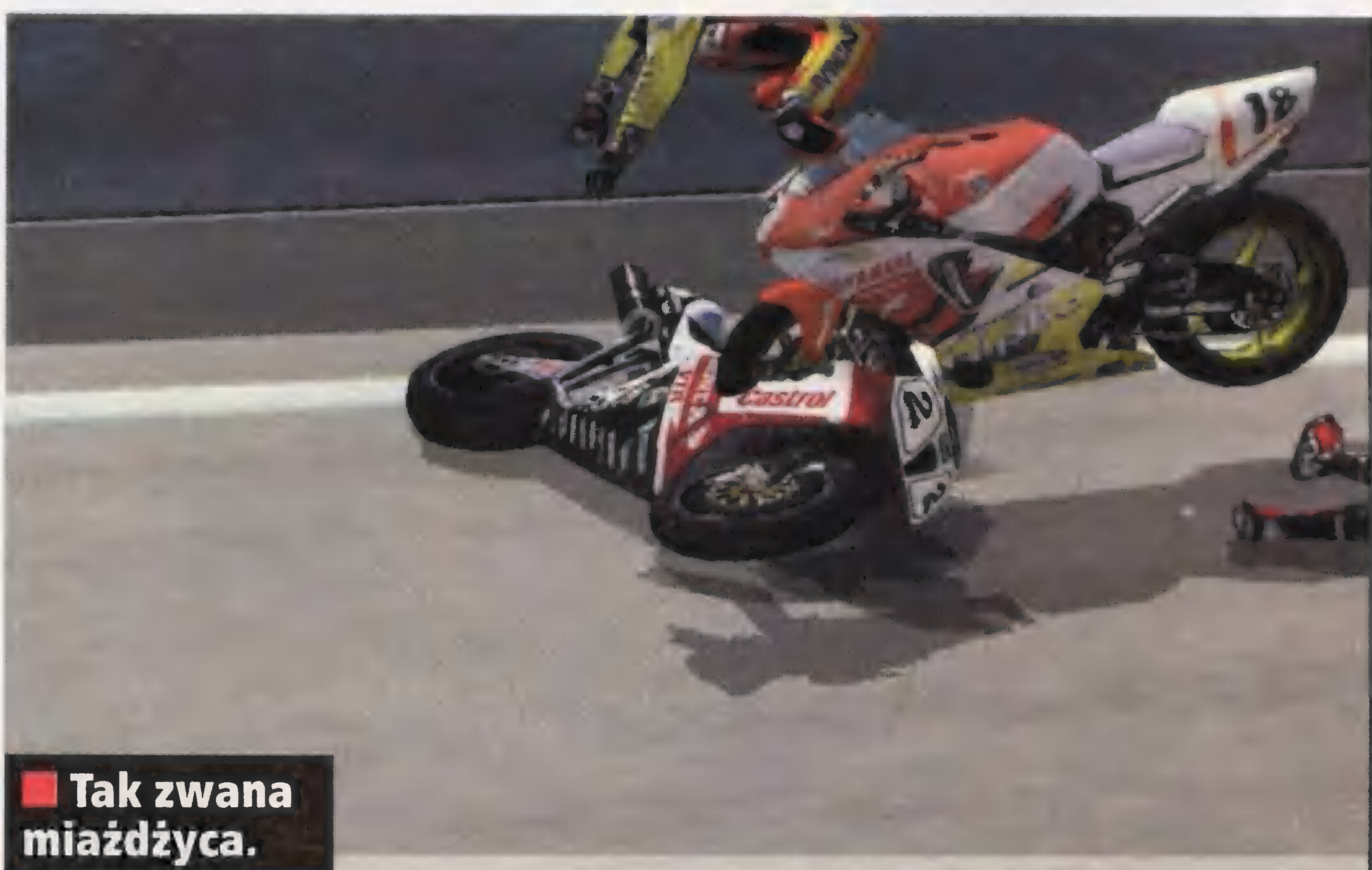
„Dużo macie komputerów w redakcji?"
Zaraz... niech policzę. Jedno liczydło, dwa razy Atari 65XE, kalkulator Bolek, maszyna do pisania... o jest PeCet, ciastko z kremem, Naczelny... Dzień dobry!

■ „Czy dwa krążki CD, jakie ostatnio dodajecie do GK, będą na stałe?"

Owszem, planujemy tak je zamocować, że będą na stałe. Nie oderwiesz ich od gazety żadną siłą:). Oczywiście, że dwa cedeki już na stałe zagościły w „Grach Komputerowych". Będziemy starać się zamieszczać jak najwięcej atrakcji. Polecam też zaopatrzyć się w napęd DVD - nasz krążek w tym formacie pęka od materiałów, nie tylko okołogrowych.

■ „Co jest lepsze do domu: PeCet czy konsola nowej generacji (np.: PlayStation2)?"

To zależy od potrzeb... do domu najlepsze akwarium:). PeCet przyda Ci się do nauki (nie musi być ekstra dopalony) i do zabawy (o ile chcesz pograć w nowości - musi być mocny i dopalany od czasu do czasu). Konsola, praktycznie jest tylko do zabawy (PS2 ma możliwość podpięcia do Internetu, ale to nie komputer). Złotym środkiem byłoby posiadanie jednego i drugiego. Wszystko zależy od Twoich możliwości finansowych.


■ Tak zwana miażdżyca.

KONKURS KLAPS

Nowy rok, nowe wyzwania. Tym razem zwycięzcami są: Kamil Filipowicz i Bartek Chrześciński. Gratulujemy. Dziękujemy wszystkim za przesłane obrazki. Od następnego miesiąca wszystkie screeny, których nie jesteśmy w stanie umieścić na naszych łamach, będziemy umieszczać na krążkach CD i DVD. Tak więc zapraszamy wszystkich do naszej zabawy. Nasz adres to: gk@cgs.com.pl lub „Gry Komputerowe", ul. Marsa 6, 04-202 Warszawa.

PISZCIE NA ADRES: **GRY KOMPUTEROWE**, UL. MARSA 6, 04-202 WARSZAWA PAMIĘTAJCIE O DOPISKU **LISTY**

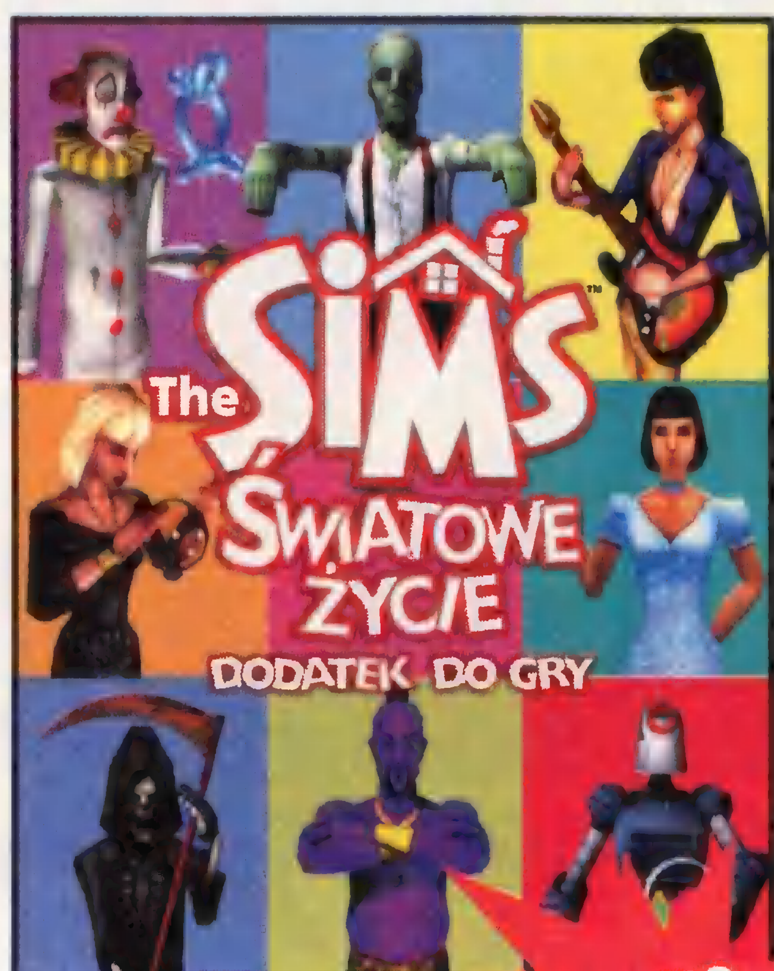
PROMOCJA PRENUMERATY

*Każdy kto do 19. stycznia zamówi roczną prenumeratę „Gier Komputerowych Edycja CD" otrzyma za **darmo grę lub joystick lub pad lub zestaw głośników!** Oto aktualna oferta:*

DALSZY CIĄG OFERTY



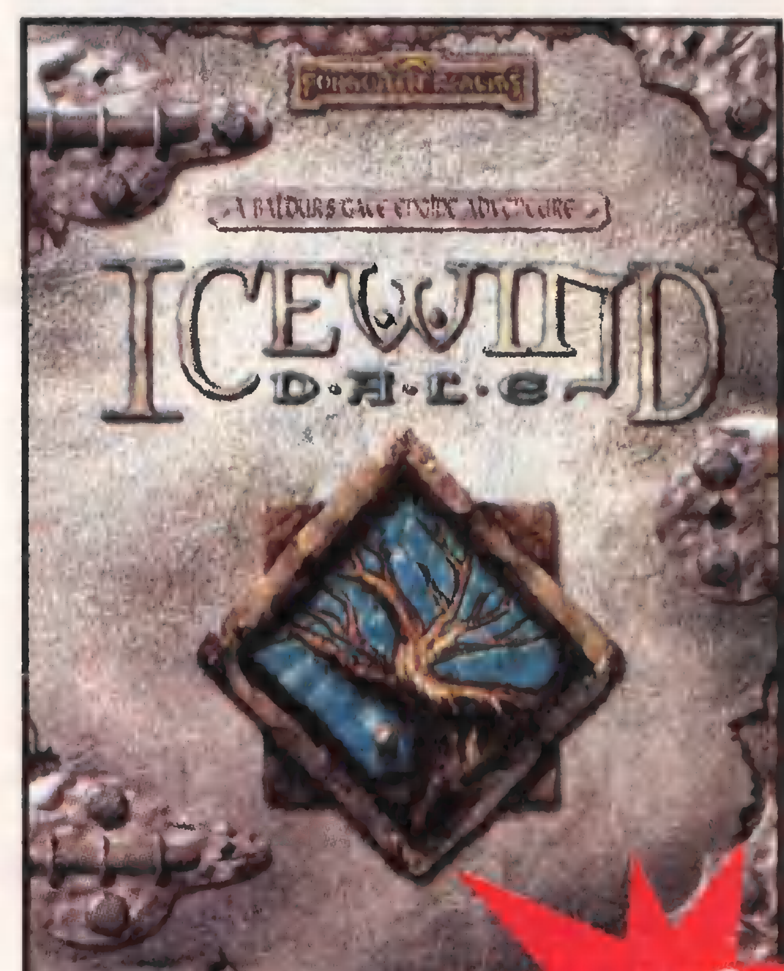
DIABLO II PL — GRATIS



SIMS: ŚWIATOWE — GRATIS
WYMAGA: SIMS



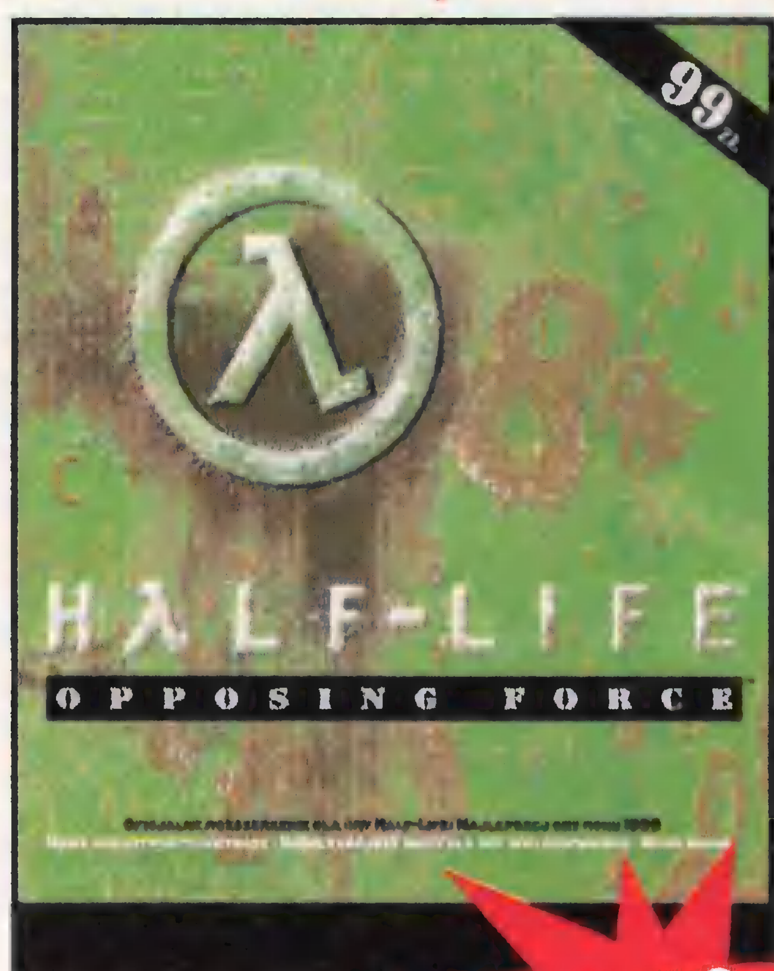
SHOGUN PL — GRATIS



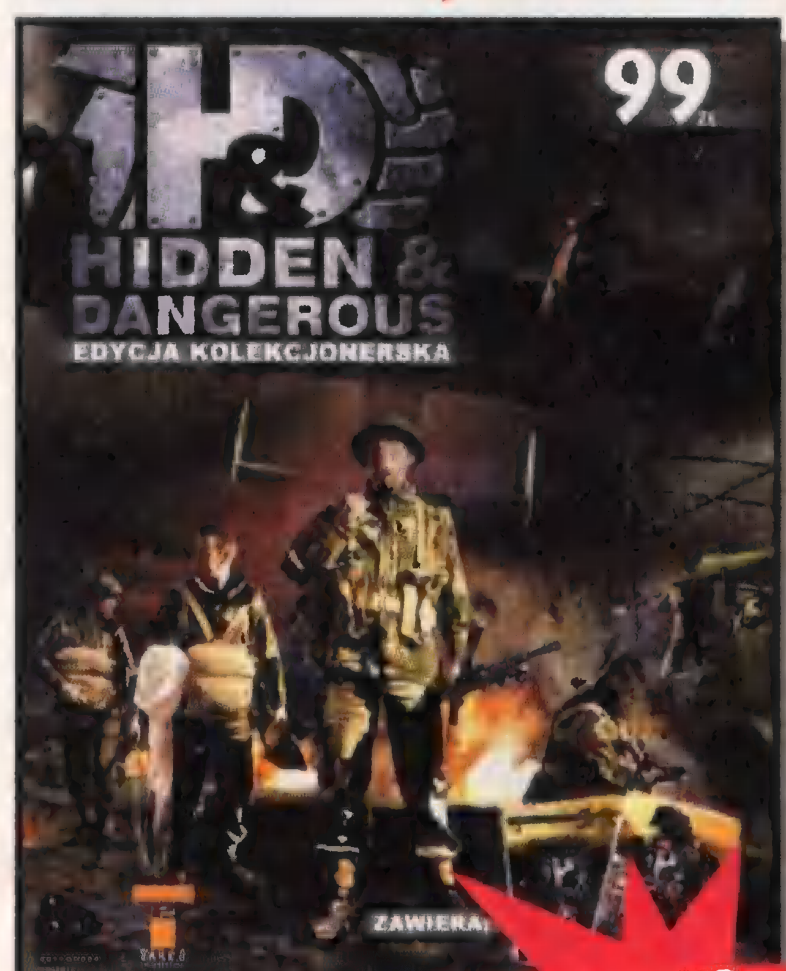
ICEWIND DALE — GRATIS



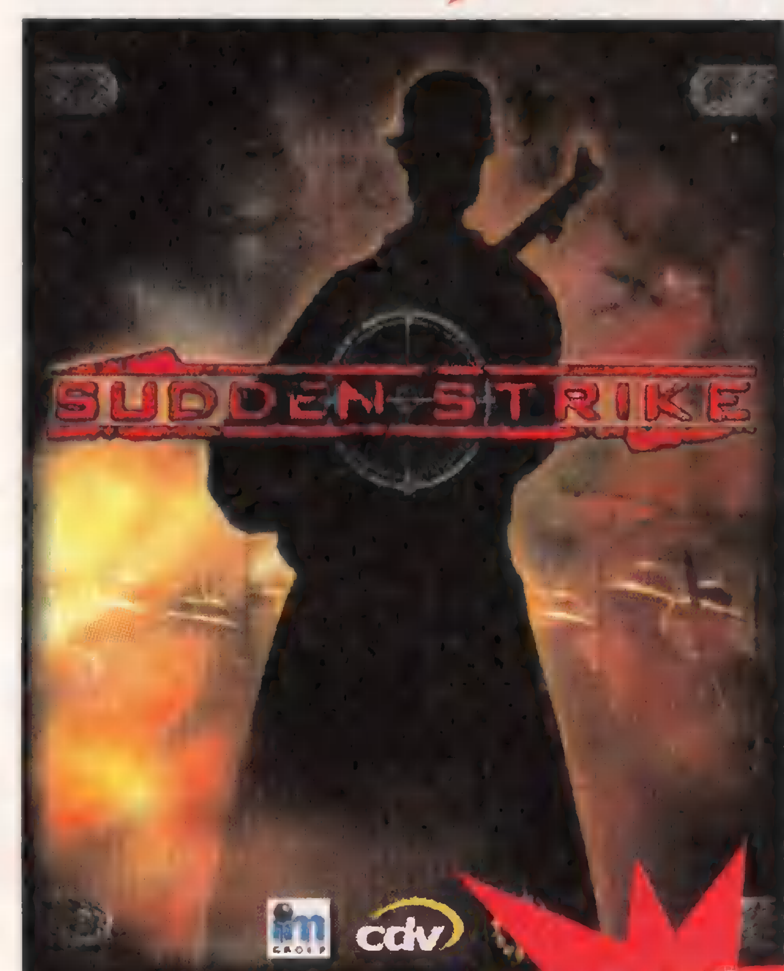
TOMB RAIDER 5 — GRATIS



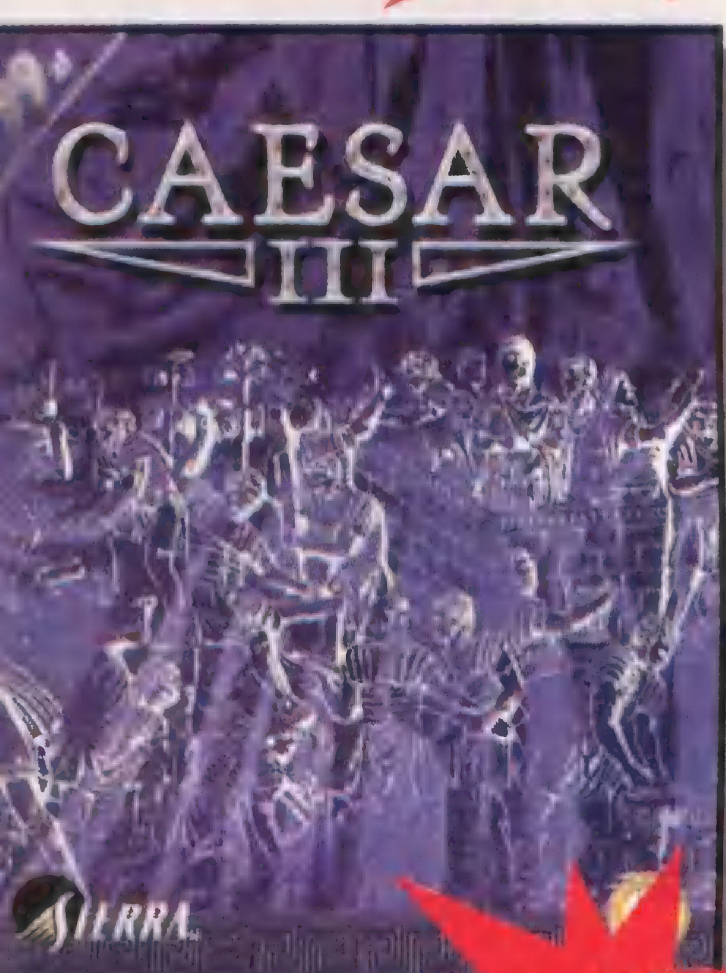
HALF-LIFE: OPPOSING FORCE — GRATIS
WYMAGA: HALF-LIFE



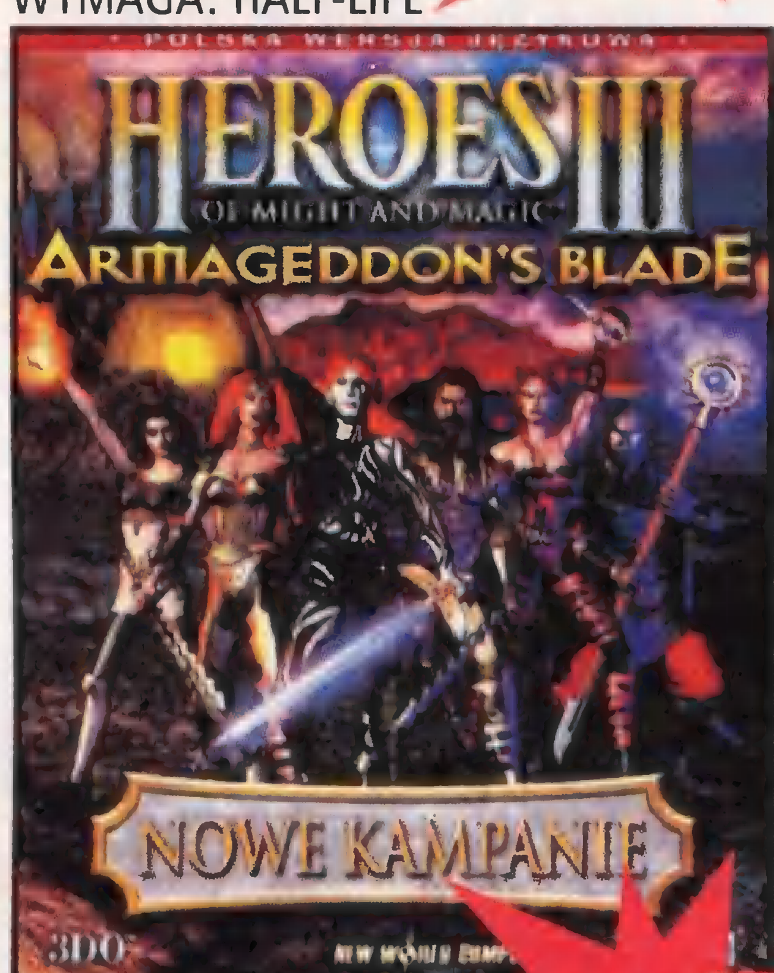
HIDDEN & DANGE… — GRATIS



SUDDEN STRIKE — GRATIS



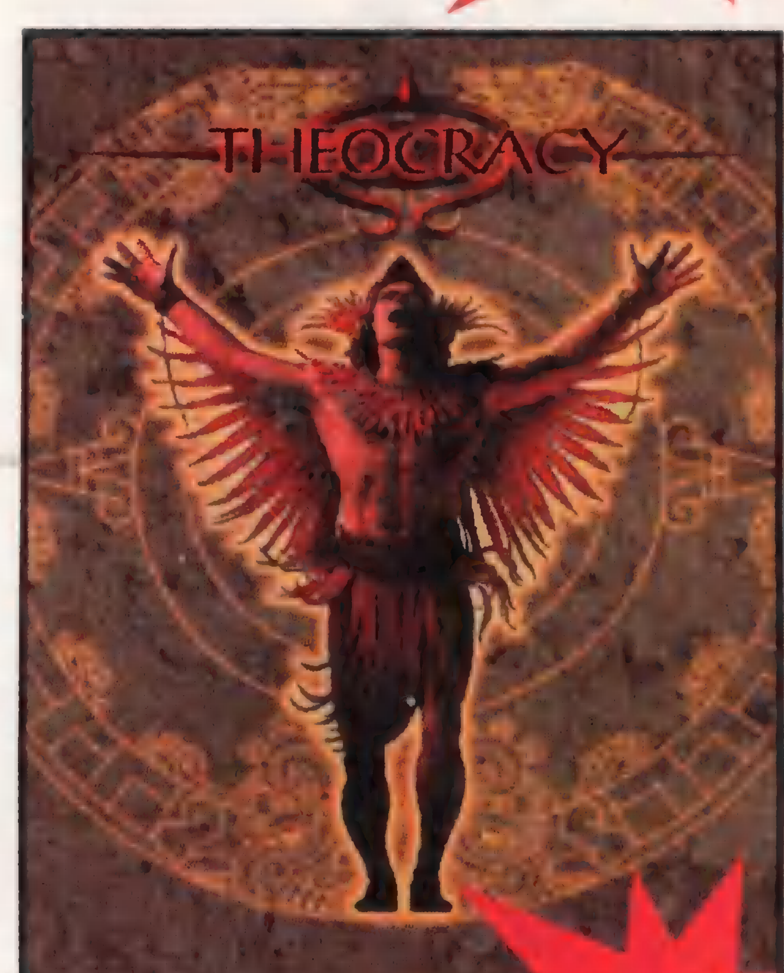
CAESAR III — GRATIS



ARMAGEDDON'S BLADE WYMAGA: HOM&M3 — GRATIS



GTA 2 PL — GRATIS



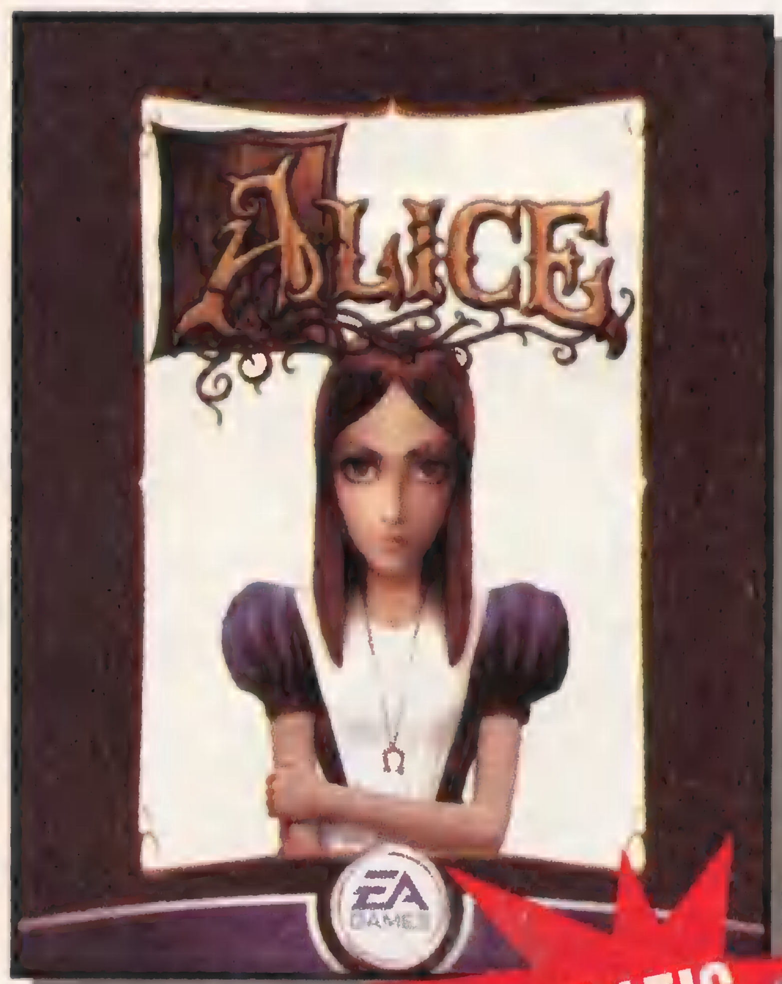
THEOCRACY PL — GRATIS

…k zamawiać. *Roczna prenumerata GK CD plus promocyjna gra lub jedno z akcesoriów wraz z kosztami pakowania i wysyłki wynosi …5,00 zł. Taką kwotę należy przelać na konto bankowe za pomocą zamieszczonego dalej blankietu. W tym celu należy udać się do najbliż…go urzędu pocztowego lub banku. Proszę pamiętać o podaniu nazwy wybranej gry lub sprzętu w przypadku prenumeraty rocznej z CD. …simy o czytelne wypełnienie blankietu. Możliwe są również inne warianty prenumeraty tj. połroczna z CD lub bez oraz roczna bez CD, … do tych wariantów prenumeraty pełna gra nie przysługuje. Uwaga! Wysyłka gry powinna nastąpić w przeciągu 45 dni i nadana zostanie …dzielnie. Reklamacje i zapytania proszę kierować pod tel. (0-22) 815-42-20 w godz. 9-16 od pn-pt lub e-mailem:* ***reklamacje@cgs.com.pl***

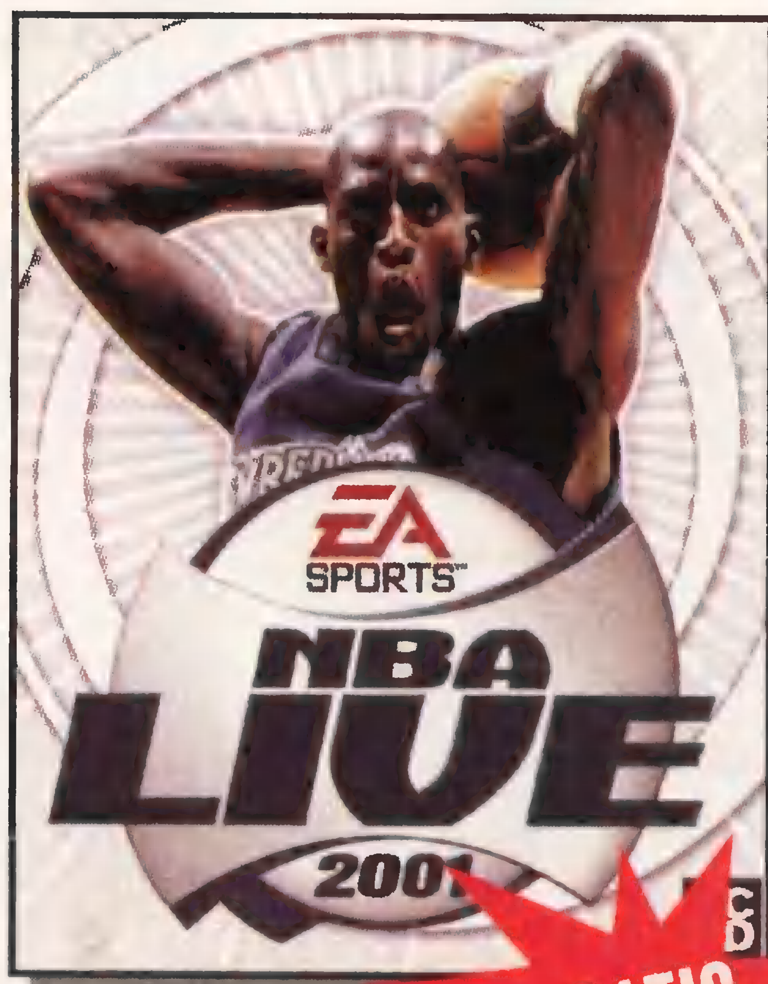
GRA LUB JOYSTICK LUB PAD GRATIS!

PROMOCJA PRENU

ZAMIAST GRY MOŻNA WYBRAĆ JOYSTICK, PAD LUB ZESTAW GŁOŚNIKÓW



ALICE



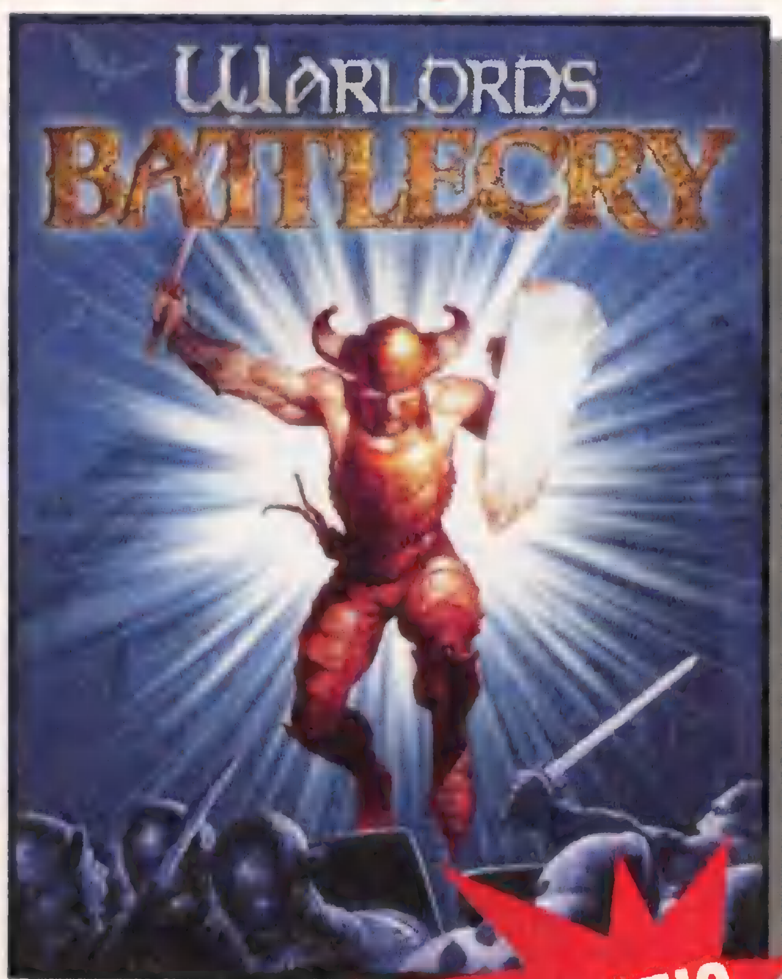
NBA 2001



IMPERIUM GALA



FIFA 2001



WARLORDS BA



BLAIR WITCH PR



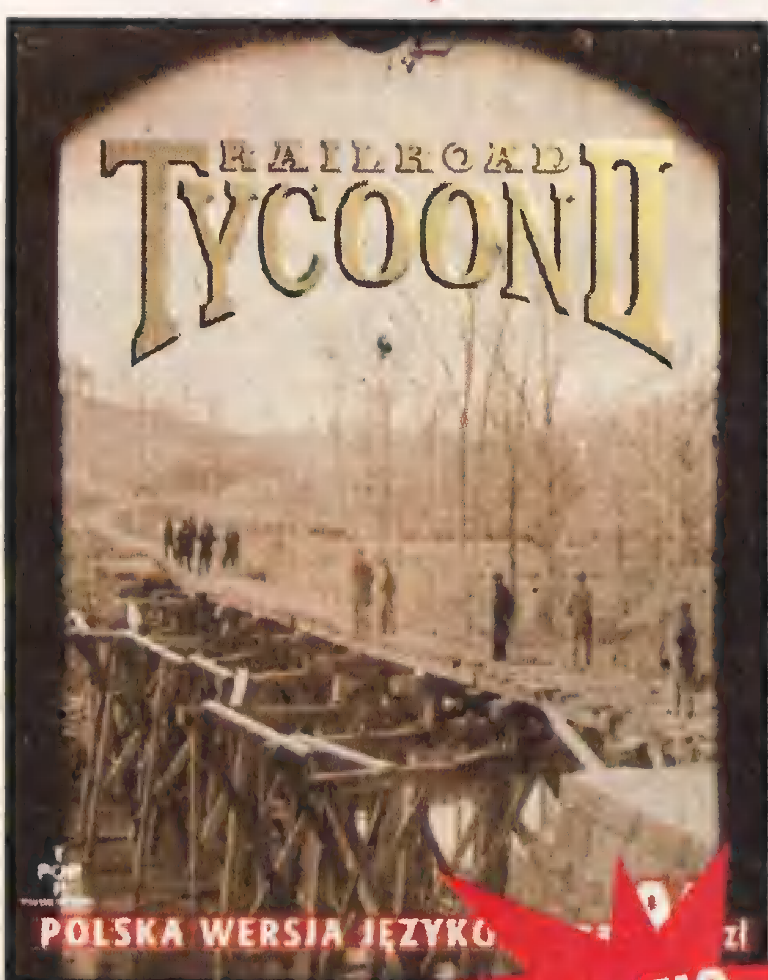
HITMAN



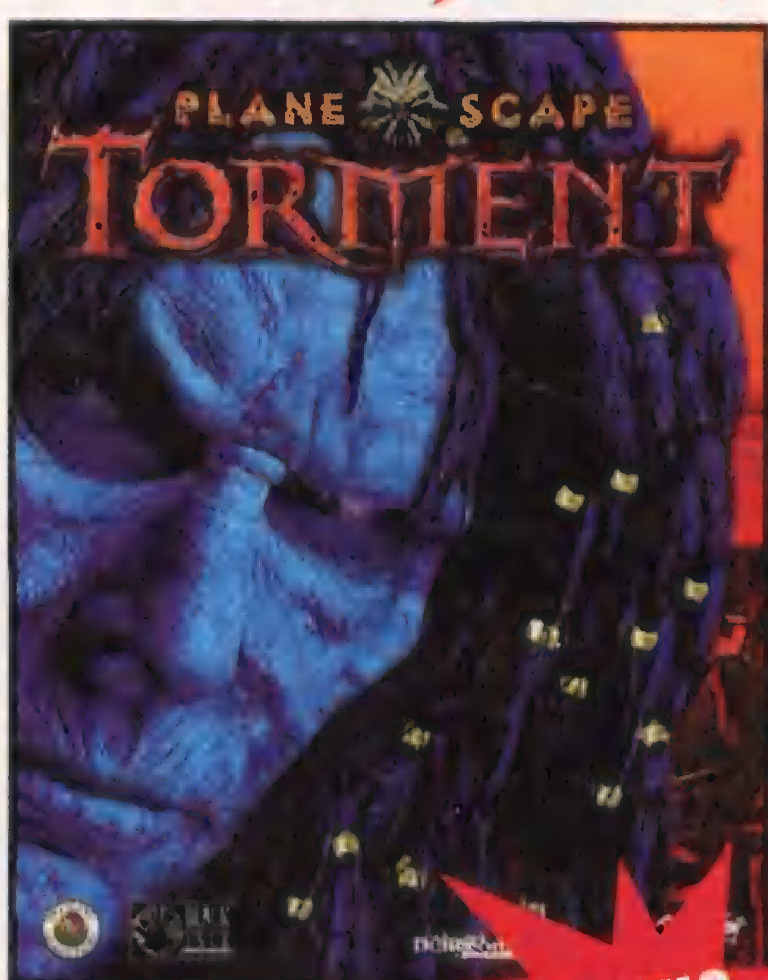
NO ONE LIVES FOREVER



HEAVY METAL FA



RAILROAD TYCOO



PLANESCAPE TOR



RALLY CHAMPIO



JP269
PC INTRUDER



MT-150 PC SMART HAND PRO



SV-228
MEMORAY PAD



MT-151
PC DUAL



SV-210
PC RAIDER PRO

GRA LUB JOYSTICK LUB PAD GRATIS

MERATY!

RESIDENT EVIL 3 — GRATIS

FINAL FANTASY VIII — GRATIS

NHL 2001 — GRATIS

C&C:RED ALERT 2
TERMIN REALIZACJI LISTOPAD

GRAND PRIX 3 — GRATIS

PROJECT IGI — GRATIS

MT-301 MT-306 MT-308
MULTIMEDIA SPEAKER SYSTEM

NIE ZWLEKAJ! WAŻNE DO 19.01.01

---

pokwitowanie dla wpłacającego

zł .... gr ....

słownie złotych .... groszy jak wyżej

wpłacający ....

ulica ....

kod .... miasto ....

na rachunek
COMPUTER GRAPHICS STUDIO
BANK PEKAO S.A. X O/WARSZAWA
NR 12401095-75009182-2700-401112-001

stempel — pobrano opłatę — zł

podpis przyjmującego

---

pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł .... gr ....

słownie złotych .... groszy jak wyżej

wpłacający ....

ulica ....

kod .... miasto ....

na rachunek
COMPUTER GRAPHICS STUDIO
BANK PEKAO S.A. X O/WARSZAWA
NR 12401095-75009182-2700-401112-001

stempel — pobrano opłatę — zł

podpis przyjmującego

---

pokwitowanie dla banku

zł .... gr ....

słownie złotych .... groszy jak wyżej

wpłacający ....

ulica ....

kod .... miasto ....

na rachunek
COMPUTER GRAPHICS STUDIO
BANK PEKAO S.A. X O/WARSZAWA
NR 12401095-75009182-2700-401112-001

stempel — pobrano opłatę — zł

podpis przyjmującego

---

pokwitowanie dla poczty

zł .... gr ....

słownie złotych .... groszy jak wyżej

wpłacający ....

ulica ....

kod .... miasto ....

na rachunek
COMPUTER GRAPHICS STUDIO
BANK PEKAO S.A. X O/WARSZAWA
NR 12401095-75009182-2700-401112-001

stempel — pobrano opłatę — zł

podpis przyjmującego

ARCHIWALIA

*Na zamieszczonym obok **blankiecie** należy wymienić zamawiane numery archiwalne, następnie zsumować zamieszczone poniżej kwoty i doliczyć 2 zł (opłatę za wysyłkę). Wpłaty dokonujemy na poczcie lub w banku. Prosimy o **czytelne wypełnienie** blankietu! **Uwaga,** nie przyjmujemy zamówień telefonicznie. Okres realizacji 30 dni.*

UWAGA! TE EGZEMPLARZE NIE OBJĘTE PROMOCJĄ!



GK 12/00 5.50 zł
GK CD 12/00 13.95 zł



GK 11/00 5.50 zł
GK CD 11/00 13.95 zł
GK DVD 3/00 24.90 zł



GK 10/00 5.50 zł
GK CD 10/00 13.95 zł



GK 9/00 5.50 zł
GK CD 9/00 11.95 zł
GK DVD 2/00 24.90 zł



GK 8/00 5.50 zł
GK CD 8/00 11.95 zł



GK 7/00 5.50 zł
GK CD 7/00 11.95 zł



GK 6/00 5.50 zł
GK CD 6/00 11.95 zł
GK DVD 1/00 24.90 zł



GK 5/00 5.50 zł
GK CD 5/00 11.95 zł



GK 4/00 5.50 zł
GK CD 4/00 11.95 zł



GK 3/00 5.50 zł
GK CD 3/00 11.95 zł



GK 2/00 5.50 zł
GK CD 2/00 11.95 zł



GK 1/00 5.50 zł
GK CD 1/00 9.95 zł

PROMOCJA *Zamawiając 2 lub więcej numerów płacisz mniej! Po 3 zł za edycję zwykłą i 5 za edycję CD. Koszty wysyłki bez zmian (dwa złote).*

W OFERCIE POSIADAMY RÓWNIEŻ WSZYSTKIE NUMERY Z 1999 ROKU

zamawiam prenumeratę miesięcznika

Gry Komputerowe

od numeru .... **marzec (80)** .... / 2001

- ☐ 6 numerów z CD 70.00
- ☐ 6 numerów bez CD 33.00
- ☐ 12 numerów bez CD 66.00

PROMOCJA PRENUMERATY!

☐ 12 numerów z CD + pełna gra lub sprzęt ...145.00

wybieram ....

WYSYŁKA GRATIS

☐ numery archiwalne ....

....

....

podpis zamawiającego

zamawiam prenumeratę miesięcznika

Gry Komputerowe

od numeru .... **marzec (80)** .... / 2001

- ☐ 6 numerów z CD 70.00
- ☐ 6 numerów bez CD 33.00
- ☐ 12 numerów bez CD 66.00

PROMOCJA PRENUMERATY!

☐ 12 numerów z CD + pełna gra lub sprzęt ...145.00

wybieram ....

WYSYŁKA GRATIS

☐ numery archiwalne ....

podpis zamawiającego

zamawiam prenumeratę miesięcznika

Gry Komputerowe

od numeru .... **marzec (80)** .... / 2001

- ☐ 6 numerów z CD 70.00
- ☐ 6 numerów bez CD 33.00
- ☐ 12 numerów bez CD 66.00

PROMOCJA PRENUMERATY!

☐ 12 numerów z CD + pełna gra lub sprzęt ...145.00

wybieram ....

WYSYŁKA GRATIS

☐ numery archiwalne ....

podpis zamawiającego

zamawiam prenumeratę miesięcznika

Gry Komputerowe

od numeru .... **marzec (80)** .... / 2001

- ☐ 6 numerów z CD 70.00
- ☐ 6 numerów bez CD 33.00
- ☐ 12 numerów bez CD 66.00

PROMOCJA PRENUMERATY!

☐ 12 numerów z CD + pełna gra lub sprzęt ...145.00

wybieram ....

WYSYŁKA GRATIS

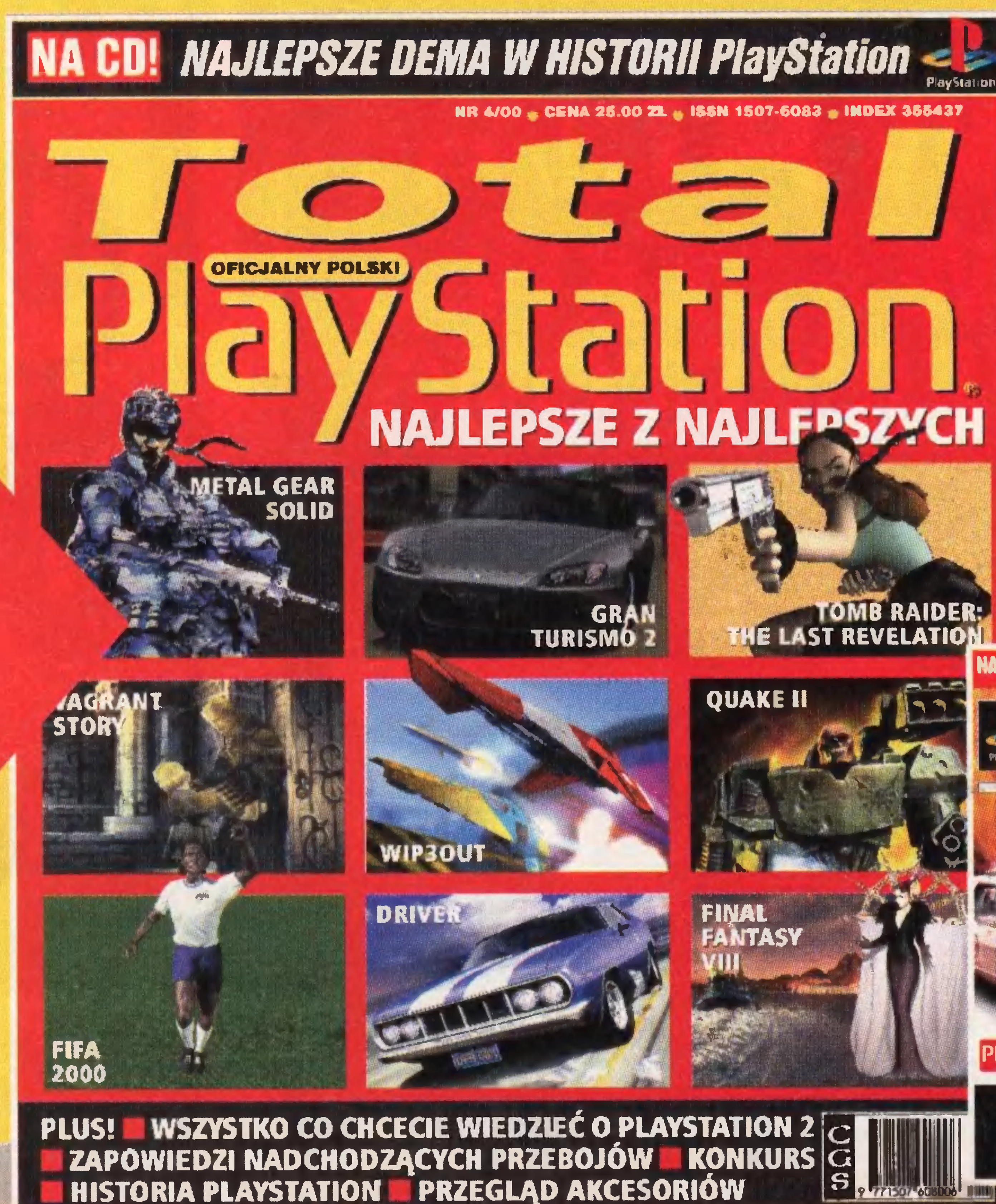
☐ numery archiwalne ....

podpis zamawiającego

PISMO TO STANOWI WSPANIAŁE UZUPEŁNIENIE DO WSZELKIEJ LITERATURY O KONSOLI PLAYSTATION.

W TYM NUMERZE NAJLEPSZE GRY W HISTORII PLAYSTATION.

RAZ Z PISMEM DOSTANIESZ PŁYTĘ CD Z DEMAMI.







POLSKA EDYCJA NAJWIĘKSZEGO NA ŚWIECIE PISMA O PLAYSTATION.

ZAWIERA ORYGINALNE MATERIAŁY, UNIKALNE WYWIADY, ELEKTRYZUJĄCE ZAPOWIEDZI Z JAPONII ORAZ PRZEDPREMIEROWE RECENZJE GIER W WERSJI PAL.

Z KAŻDYM NUMEREM PŁYTA CD Z ZESTAWEM EKSKLUZYWNYCH DEM!





MIESIĘCZNIK O UNIKALNEJ FORMULE.

ZAWIERA BARDZO SZCZEGÓŁOWE PORADNIKI DO NAJNOWSZYCH GIER NA PLAYSTATION.

PONADTO: DWA PLAKATY, PORCJA NAJŚWIEŻSZYCH TIPS & TRICKS, KILKA STRON NOWOŚCI ORAZ LICZNE KONKURSY Z ATRAKCYJNYMI NAGRODAMI.



NOWY PSX FAN SPECIAL JUŻ W KIOSKACH!!!

WIELKA RODZINA PISM O PLAYSTATION

WYDAWANE PRZEZ CGS
COMPUTER GRAPHICS STUDIO
poligrafia wydawnictwo

ODKRYJ FASCYNUJĄCY ŚWIAT GRAFIKI KOMPUTEROWEJ

Co zyskasz czytając Computer Arts?

- Nauczysz się korzystać z najpopularniejszych programów graficznych dzięki specjalnym kursom zamieszczonym w piśmie.
- Poznasz tajniki cyfrowej obróbki obrazu w oparciu o program Photoshop – comiesięczny cykl praktycznych ćwiczeń.
- Dowiesz się, w jaki sposób powstają m.in. gry komputerowe.
- Poznasz tajniki realizacji najwspanialszych efektów specjalnych wykorzystywanych w filmowyh superprodukcjach.

Jeśli chcesz być lepszy od innych, czytaj Computer Arts. Każdy numer zawiera krążek CD dual format PC/Mac na którym znajdziesz elementy graficzne do samodzielnych ćwiczeń, fantastyczne galerie dzieł stworzonych przez światowej sławy grafików komputerowych, niesamowite, komputerowo renderowane filmy, dziesiątki przydatnych programów do grafiki.



PROMOCJA!

Możesz otrzymać komplet promocyjny sześciu kolejnych numerów pisma 1-6/99 w cenie 60,00 zł lub nabyć pojedynczo dowolny numer w cenie 15,00 zł/egz.

Aby zamówić pisma należy zwykłym przekazem pocztowym nadać pieniądze na adres: Computer Arts, 04-202 Warszawa, ul. Marsa 6.

Na odwrocie blankietu, w miejscu na korespondencję należy podać tytuł pisma i zamawiane numery.

„Computer Arts Polska Edycja" jest odpowiednikiem najpopularniejszego w Wielkiej Brytanii magazynu o grafice komputerowej.

OFICJALNY PORADNIK

ponad 200 kolorowych stron!

- opis wszystkich questów
- szczegółowe mapy
- wykaz postaci
- bestiariusz
- i wszystko czego nie znajdziesz nigdzie indziej

PRIMA'S OFFICIAL STRATEGY GUIDE

Baldurs Gate II

Don't enter Baldur's Gate without it!

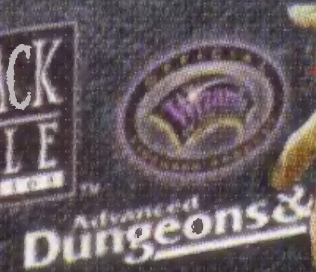
SPECIAL EDITION EXCLUSIVE POSTER



Baldur's Gate II









BIOWARE CORP

WKRÓTCE UKAŻE SIĘ OFFICIAL STRATEGY GUIDE DO BALDURS GATE 2, CAŁKOWICIE PO POLSKU! PODRĘCZNIK ZAWIERAŁ BĘDZIE UNIKALNE, NIGDZIE DOTYCHCZAS NIE PUBLIKOWANE MATERIAŁY M.IN.: OPIS WSZYSTKICH QUESTÓW, MAPY, BESTIARIUSZ, WYKAZ POSTACI, PRZEDMIOTÓW ITP. WSZYSTKO W KOLORZE; BOGATO ILUSTROWANE. WIĘCEJ SZCZEGÓŁÓW JUŻ WKRÓTCE W PC SOLUTION I NA WWW.GRYKOMPUTEROWE.PL